

СОВРЕМЕННЫЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ
02 (59) ЯНВАРЬ 2000
PC • Online • PlayStation • N64 • Dreamcast • PS2
СТРАНА ИГР
Planescape Torment: Лучшая RPG года!
http://www.gameland.ru
ПРОХОЖДЕНИЯ
Planescape Torment, Gabriel Knight 3, Ultima Ascension
ИГРЫ
Donkey Kong 64, Rally Championship 2000, Virtual On: Oratorio Tangram, Kiss: Psycho Circus
Уникальная тактика выживания в Unreal Tournament
Majesty: Новый взгляд на стратегию
Полное прохождение Tomb Raider 4. Раскрыты все секреты игры

Там, где образ обретает четкость

SyncMaster 700 IFT / 900 IFT



Легко увидеть, почему SyncMaster 700 IFT / 900 IFT одни из самых совершенных профессиональных мониторов в мире. Множество производителей заявляют о плоских экранах своих мониторов, но только мониторы SyncMaster IFT 17/19" имеют абсолютно плоский экран и абсолютно плоское изображение.
Мониторы SyncMaster700 IFT/900 IFT — лучшие среди 17/19" мониторов, созданные для профессионалов, для тех, кто любит и ценит истинную точность.

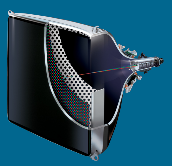
DYNAFLAT™



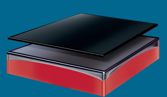
Эргономичный дизайн монитора радует глаз с любой стороны. Plug & Play DDC 2 Bi — простота и удобство в подключении и настройке.



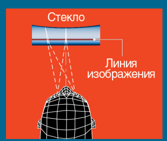
Удобная, эргономичная выдвигаемая панель настройки.



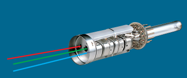
Теневая маска с горизонтальным шагом **0.20** мм позволяет добиться высокого разрешения, яркости и цветосовмещения, четкого изображения.



Антистатическое и антибликовое покрытие Smart III Treatment повышающее контраст и четкость изображения.



Оптимизированная форма внутренней поверхности экрана ЭЛТ обеспечивает идеально плоское изображение.



Электронно-лучевая пушка SAF-11 — обеспечивает улучшенную фокусировку.

Плоская форма

Физическая и визуальная плоскость

Новейшая разработка компании Samsung — электронно-лучевая трубка DynaFlat™ обладает абсолютно плоским экраном, который обеспечивает четкое изображение, свободное от оптического эффекта вогнутости при любом угле зрения — недостатка, свойственного многим другим мониторам с плоским экраном.

Высокий уровень яркости

DynaFlat™ имеет повышенный коэффициент пропускания света (86% против 53% у обычных мониторов).

Цвет

Замечательная чистота цвета

Новое люминофорное покрытие Super Pigment Phosphor обеспечивает более широкий диапазон воспроизводимых цветов, создавая удивительно естественные и яркие цвета.

Теневая маска

Теневая маска с горизонтальным шагом 0.20 мм гарантирует превосходную фокусировку при высоких разрешениях.

Удобство

Управление цветом

Технология управления цветом Samsung Real Color Control упрощает смешение трех цветов RGB в графических приложениях. С помощью кнопок, используя лишь два параметра настройки — оттенок и цветовая насыщенность, возможна простая и удобная настройка цвета. С помощью уникального экранного меню Digital Display Director возможна регулировка цветовой температуры с шагом 100 Кельвин, устранение муара и т.д.

Совершенное изображение

Высокие частоты обновления экрана (89Гц при 1280 x 1024 и 119Гц при 1024 x 768) гарантируют изображение без бликов, уменьшая утомление глаз пользователя и обеспечивая идеальные условия для успешной и длительной работы

Безопасность

Соответствие самым жестким мировым стандартам и требованиям безопасности TCO`95, TCO`99, Blue Angel.

Представительство Samsung Electronics в Москве
E-mail: info@samsung.ru. Web-site: http://www.samsung.ru
фирменный магазин 208 16 54, 211 0166, 110 4873

Покупайте у партнеров SAMSUNG

Формоза 234 2164, Вист 159 4001(10 линий), 288 7518, X-Ring 719 9580, Олди 178 9044, Роско 213 8001, CITILINK 742 6555, НИКС 216 7001, Партия 742 5000, 742 4000, Ф-Центр 472 6401, R&K 230 6350, Валга 299 5756, Лизард 490 6536, Corvette 369 0694, Inel 742 6436, Сатурн 148 9461, Техмаркет Компьютерс 214 2121, SMS 956 1225, Деникин 913 3959, M.Video 921 0353, Desten Computers 195 0239, Almer 261 7129, Сетевая Лаборатория 784 6490, Кит 181 3539, **Санкт-Петербург (812)** Вист-СПб 325 6898, 327 9016, CONCOM 320 9080, Ладога 325 8202, Мир Техники 325 0730, 327 5828, 325 4380, IVC-CHS 329 3673, МТ Компьютерс 186 9590, Авэкс 110 1313, Хи-квадрат 325 7187, 327 6545, RAMEC 277 8686, KEY 325-3216, Aura Computers 248 83 90, 325 69 20, Партия Балтика 296 80 94, **Новосибирск (3832)** Нэта 54 1010, Квеста 33 2407, Адитон 28 5453, МультиШтерн 53 4444, **Волгоград (8442)** Вист 327932, **Ростов-на-Дону (8632)** Технополис 90 3111, Вист-Дон 63 5430, Микро Системс 63 5777, Зенит 38 6565, **Краснодар (8612)** Владос 64 2864, 62 2541, Трэйд Мастер 55 5040, Компьютерные системы 55 9994, Окей 60 1144, **Сочи (8622)** Юпитер-юг 99 8789, Владос 92 2291, **Новороссийск (27)** Владос 22 6442, **Нижний Новгород (8312)** Вист 67 7905, Юст 30 1674, **Екатеринбург (3432)** Формоза 59 1868, Парад 22 5583, **Челябинск (3512)** EMS 60 2057, **Оренбург (3532)** Мехатроника 78 0757, **Иркутск (3952)** Анком 510 510, **Омск (3812)** Вист 54 4384, Надежда 31 5658, **Томск (3822)** Intant 41 5234, Элекс~ком 72 7240, **Ижевск (3412)** Элми 23 2026, **Тула (0872)** Вист 30 5100, **Калуга (0842)** Вист-Ока 55 8585, **Рязань (0912)** Комис 24 1070, **Казань (8432)** Абак 76 9559, Мэлт 64 2584, **Кемерово (3842)** ККЦ 36 0303, **Самара (8452)** Прагма 16 3287, Ламберт 32 6104, Такт-Софт 99 3575, **Тольяти (8482)** ИнфоЛада 40 6640, Альба 22 9453, **Тюмень (3452)** Комтех 46 6594, **Уфа (3472)** Форте 35 8914, Империал 53 4222, **Ю. Сахалинск (42422)** СахИнфо 336 05, **Хабаровск (4212)** Амур 37 6587, **Находка (4236)** EPSI 64 6680, **Владивосток (4232)** Информационные Системы 26 9055, Владтехно 26 8187, **Саранск (8342)** Фарго 17 0858, **Ставрополь (8652)** Инфа 77 7777, **Владимир (0922)** Кант 32 6080, **Орел (0862)** Трио 47 2482, **Пермь (3422)** ИВС 46 6594, **Барнаул (3852)** Алтай Компьютер Сервис 22 336

SAMSUNG ELECTRONICS


ФОТОГРАФ: К. ПОПОВ
СТАНЦИЯ
2000
четыре года на частоте 106.8 FM

СОДЕРЖАНИЕ

Зарегистрирован
в Комитете Печати РФ
регистрационный номер
014416 от 31.01.96



PLANESCAPE TORMENT

COVER STORY

024

PLANESCAPE TORMENT

А ведь это замечательно, что есть на свете Baldur's Gate. И знаете почему? Все просто — есть с чем сравнивать. Без существования «Лучшей RPG 1998 Года» о Planescape: Torment пришлось бы долго и муторно рассказывать на бесчисленном количестве страниц.

PLANESCAPE TORMENT



PLANESCAPE TORMENT



MAJESTY



015

KISS PSYCHO CIRCUS

Интересно, много ли читателей в курсе, что означает слово KISS? Разумеется, знатоки языка Шекспира и Мэрилина Мэнсона, знающие, что такое Камасутра и Кама с вечера, без труда ответят на этот вопрос. Но их старшие братья смогут дополнить исчерпывающие ответы еще некоторой ценной информацией.

KISS PSYCHO CIRCUS



012

MAJESTY

В очередной раз просматривая список игр, выход которых намечается в двухтысячном году, я вдруг с удивлением понял, что среди них практически нет стратегий. Позвольте-позвольте, как же это могло случиться? Еще совсем недавно бесчисленные RTS заполняли прилавки магазинов, и вдруг на смену этому изобилию пришло полное затишье.

ИГРЫ В АЛФАВИТНОМ ПОРЯДКЕ

Дорогие читатели!

«Стране Игр» уже четыре года. Именно так, — в январе 1996 года первый сигнальный номер известил всех, тогда еще не слишком многочисленных поклонников компьютерных и видеоигр о появлении издания, которое, как мы надеемся, стало чем-то большим, нежели многостраничной брошюркой, немедленно после прочтения отправленной в помойку.
У многих читателей за это время скопилась гигантская пачка, содержащая (страшно представить!) почти шестьдесят номеров! Настоящая энциклопедия по истории игровой индустрии... Уже начиная со следующего номера мы начнем знакомить вас с самыми уникальными, незабываемыми страницами в истории мира компьютерных и видеоигр, и, конечно же нашего журнала, который рос и развивался вместе с ней.
Перед вами очередной выпуск, новая серия бесконечной «мыльной оперы», рейтинг которой, мы уверены, никогда не упадет.
Оставайтесь с нами!

С наилучшими пожеланиями,
Сергей Амирджанов и вся редакция СИ.

VIRTUAL *ON*



DONKEY *KONG* **64**



RALLY *CHAMPIONSHIP* **2000**



РЕДАКЦИЯ

Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *издатель*
Сергей Амирджанов *amir@gameland.ru* — *главный редактор*
Борис Романов *borisr@gameland.ru* — *редактор Видео*
Сергей Долинский *dolser@gameland.ru* — *редактор Онлайн*
Эммануил Эдж *emik@gameland.ru* — *корреспондент в США*
Дмитрий Эстрин *estrin@gameland.ru* — *технический редактор*
Виталий Гербачевский *vp@gameland.ru* — *корректор*

GAMELAND *ONLINE*

Денис Жохов *denis@gameland.ru* — *WEB-master*
Академик *akademik@gameland.ru* — *WEB-редактор*

ART

Серж Долгов — *обложка*
Сергей Лянге *serge@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Иван Солякин *ivan@gameland.ru* — *дизайн и верстка*
Михаил Огородников *michel@gameland.ru* — *дизайн и верстка*

ПРОИЗВОДСТВО

Леонид Андруцкий *leonid@gameland.ru* — *цветоделение*
Ерванд Мовсисян — *техническая поддержка*

РЕКЛАМНЫЙ *ОТДЕЛ*

Игорь Пискунов *igor@gameland.ru* — *руководитель отдела*
Алексей Анисимов *anisimov@gameland.ru* — *менеджер отдела*

тел.: (095) 124-0402, 797-1489;
факс: (095) 125-0211

ОПТОВАЯ *ПРОДАЖА*

Владимир Смирнов *vladimir@gameland.ru*
Самвел Анташян *samvel@gameland.ru*

тел.: (095) 124-0402; факс: (095) 125-0211

GAMELAND *PUBLISHING*

«АГАРУН Компани» — *учредитель и издатель*
Дмитрий Агарунов *dmitri@gameland.ru* — *директор*
Борис Скворцов *boris@gameland.ru* — *финансовый директор*

Для писем — 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652
Web-Site — http://www.gameland.ru
E-mail — magazine@gameland.ru

Доступ в интернет:
компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; телефон: 250-4629

GAMELAND *MAGAZINE*

AGAROUN Company — *publisher*
Dmitri Agarounov *dmitri@gameland.ru* — *director*

phone: (095) 124-0402; fax: (095) 125-0211

Co-operated with GameLand (N.Y.) Inc.
phone: (718) 421-9130; fax: (718) 421-9129

Отпечатано в типографии «ScanWeb», Finland

Тираж 50 000 экземпляров
Цена договорная

СПИСОК *РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ*

ЭКСПЕРТ: Борис РОМАНОВ
E-mail: borisr@gameland.ru



В то время, когда вы будете держать в руках этот выпуск нашего журнала «Страна Игр», двухтысячный год уже наступит, а также наконец-то закончатся все эти праздники, которые очень многим в этом году принесли только огорчения. К большому сожалению, в конце прошлого года на прилавки магазинов поступило слишком большое количество по-своему достойных игр, которые, в результате, не выдержали конкуренции друг с другом, провалились и принесли своим издателям одни лишь убытки.

Какие конкретно игры и в каком объеме не выдержали конкуренции, вы сможете узнать в соответствующей колонке. Нам же лишь остается задать логичный вопрос: неужели все эти многоуважаемые издательства, которые гордятся своими мощными командами опытных руководителей, не могли все это просчитать заранее? Ну неужели тот же Eidos не мог сообразить, что выпускать в Америке свой очередной Tomb Raider одновременно с очередным же Resident Evil'ом, мягко говоря, не разумно? И неужели та же корпорация Electronic Arts не могла еще год назад догадаться, что вторгаться на рынок Nintendo 64 с совершенно новым продуктом, аналоги которого имеют на этой платформе своих фанатов, мягко говоря, уже слишком поздно? Нам эти ответы уже не нужны. А вот перед своими акционерами им еще придется отчитаться.

В свете же всего вышесказанного главная сенсация конца 90-х с первого взгляда таковой может и не показаться. Однако сообщить о ней нам все равно придется. Итак, американские

ИНВЕСТОРЫ *ОБВИНИЛИ* ELECTRONIC *ARTS* В *НЕДАЛЬНОВИДНОСТИ.*

Эту новость, на самом деле, все давным-давно ждали. Довольно странную и не всегда поддающуюся логическому объяснению политику Electronic Arts, которую она проводила в течение последнего года, наконец-то кто-то попытался покритиковать. И все бы было хорошо, если бы этими критиками не выступили сами инвесторы, которые проголосовали против недальновидных решений EA, как говориться, своим рублем. И как только акции этой компании внезапно резко упали в цене (после того как Electronic Arts обнародовала финансовые результаты своей деятельности), за свое любимое дело взялись аналитики, которые в открытую обвинили крупнейшее независимое издательство в мире в том, что оно неспособно адекватно реагировать на происходящие изменения в мире электронных игр. Иными словами, в вину EA было поставлено то, что на самых быстроразвивающихся рынках (а именно рынке игр для портативной системы Gameboy Color и игровой консоли Dreamcast) продукция этой компании представлена на сегодняшний день либо плохо, либо вообще никак. Более того, продолжая выпускать игры для постепенно уходящего в прошлое формата Nintendo 64, Electronic Arts умудрилась в 1999 году принести своим акционерам от этих операций одни лишь убытки. Кстати говоря, в лучших своих традициях Electronic Arts начала свою защиту от злобных нападок с того, что обвинила эту самую Nintendo 64 во всех своих бедах. Сами же они, то есть руководители компании, естественно, были здесь не при чем.

Ну да ладно, это все мелочи. Самое главное здесь совсем в другом. К большому сожалению для акционеров и аналитиков всех мастей, Electronic Arts последние 10 лет в своих действиях не руководствовалась, в отличие от всех остальных независимых издательств, стандартной для всех логикой при принятии тех или иных решений. На самом деле Electronic Arts уже давно занялась политикой, так как ей кажется, что это именно от ее действий зависит то, как будет в дальнейшем развиваться игровая индустрия. И поэтому она считает, что ей совсем и не нужно обращать внимание на какие-то там тенденции, так как они сами способны эти тенденции создавать. А то, что такая политика слишком часто приводит к тому, что Electronic Arts просто теряет деньги, в такой большой компании принято не замечать. Идем ко второй сенсации. Итак, президент американского представительства

CAPCOM *ВЫРАЗИЛ* ОЗАБОЧЕННОСТЬ *ЗА* СУДЬБУ *PLAYSTATION* 2.

А вот такого мы, честно говоря, не ждали. Все дело в том, что в последнее время признаком хорошего тона считалось воспевать будущие успехи Sony на поприще продвижения в массы своей новой консоли PlayStation 2, которая, по мнению многих аналитиков и инвестиционных компаний, без всяких сомнений продастся тиражом более 100 миллионов штук (такого результата, кстати, не смог добиться даже GameBoy, который поступил в продажу 10 лет назад). Однако издатель культового сериала Resident Evil компания Capcom, которая также как и Electronic Arts не прочь заняться политикой, считает по-другому. Начнем с того, что, по ее мнению, PlayStation 2 за пределами Японии стартует по цене не ниже 350 долларов. А как вы сами прекрасно понимаете, такая цена на игровую приставку для массового рынка сегодня является неприемлемой. В свою очередь, тот факт, что за эти деньги покупатель получит себе также и DVD проигрыватель, по мнению Capcom, особой роли не сыграет. Президент американского отделения этой компании объясняет это тем, что PlayStation 2 вряд ли будет воспринята покупателями как полноценный DVD плеер, по причине того, что таковым она, на самом деле, не является. Соответственно, перед тем как начать делить шкуру неубитого медведя, Capcom посоветовал всем хотя бы на секунду задуматься о реальном положение вещей в индустрии видеоигр на сегодняшний день.

Но не только одной PlayStation2 на днях досталось от Capcom. Для приличия ее представитель «прошелся» и по политике ее основных конкурентов, но эта часть его выступления была уже не настолько интересна, так как во многом повторяла уже известные всем вещи. Осталось лишь дождаться реакции соответствующих компаний на эти смелые заявления.

В свете же всего вышеперечисленного неплохо было бы посмотреть на то, что творится сегодня в стане Sony, которая на данный момент объявила войну уже не только Intel, Sega и Nintendo ну и так далее, но и даже всемогущей корпорации Microsoft. Войну она объявила, как обычно, для начала за довольно небольшой и сравнительно неразвитый рынок, на котором еще можно одержать легкую победу. Короче:

SONY *И* PALM *COMPUTING* ПРИСТУПИЛИ *К* РАЗРАБОТКЕ *ПОРТАТИВНОГО* РАЗВЛЕКАТЕЛЬНОГО *ТЕРМИНАЛА.*

Под таким длинным и для многих непонятным заголовком кроется брошенный вызов Microsoft, который до последнего времени пытался сделать свою оперативную систему Windows CE стандартом для суперпортативных компьютеров типа "персональный ассистент" (PDA). Все дело в том, что компания Palm Computing на сегодняшний день уже не является простым производителем этих самых персональных ассистентов, которые уже сумели добиться приличной популярности. Теперь Palm Computing называет себя поставщиком операционных систем для этих микрокомпьютеров, а это уже совсем другое дело.

Но вернемся к сути. Подписав договор с Sony на предмет использования своей операционной системы в продукции этой японской компании, Palm Computing заметно повысил свой авторитет в глазах инвесторов и аналитиков, а объявив о намерении выпустить совместно с Sony терминал, оборудованный возможностью передачи и воспроизведения звука и видео, она наконец-то смогла наделать шума и в японской прессе. Последнее стоит отметить отдельно, так как именно в Японии покупатели проявляют наибольший интерес к подобным продуктам. В свою очередь для Sony, которая объявила недавно о том, что она ставит во главу угла в своей деятельности производство развлекательно-интернетно-коммуникационных продуктов, такой альянс также пригодится. Ведь именно с его помощью она наконец-то сможет воплотить свою давнюю мечту - занять лидирующие позиции на рынке портативных развлекательных систем. А для этого ей теперь осталось сделать самую малость: выпустить такой продукт по умеренной цене и снабдить его (любыми средствами) соответствующим софтом.

Но это все дела, скорее всего, недалекого, но все-таки будущего, а пока Sony с радостью объявила о том, что она стала владелицей 10% акций компании Silicon Studio (независимого подразделения Japan Silicon Graphics), услугами которой она теперь намерена пользоваться для воплощения в жизнь некоторой части своих грандиозных замыслов.

Кстати говоря, рынок беспроводной и сотовой связи, бурный рост которого постепенно становится катализатором очередных кардинальных изменений в индустрии электронных развлечений, сегодня привлекает внимание не только одних приставочников. Так, скажем, на днях тот же

INTEL *НАЧАЛ* ПРОЦЕСС *СВОЕЙ* РЕСТРУКТУРИЗАЦИИ*,*

Которая будет должна помочь этой компании занять достойные позиции на этом рынке. Особыми подробностями своего нового начинания Intel делиться пока не стал, и поэтому сказать по этому поводу нам пока нечего. Тем не менее, сообщить журналистам о том, что Intel надеется в скором будущем стать крупнейшим игроком на этом рынке, ее представители не постеснялись. Нам же теперь осталось дождаться прояснения этой ситуации.

А теперь перейдем к менее масштабным новостям, которым также стоит уделить некоторое внимание.

Начнем же мы их с сообщения о том, что

В *ЯПОНИИ* ОРГАНИЗОВАЛИ *НОВОЕ* СУПЕРИЗДАТЕЛЬСТВО*,*

владельцами которого стали такие компании, как Mitsubishi, Nippon Television Network Corp., Tokyo FM Broadcasting Co и еще три известные в тех краях фирмы.

Руководить же этим новообразованием пригласили бывшего президента и одного из основателей компании Sega Enterprises Hayao Nakayama. Основной же деятельностью этого совместного предприятия, получившего название Cavia, станет производство игр по мотивам самых кассовых японских фильмов, таких как, скажем, Princess Mononoke, My Neighbor Totoro, Raideen или Patlabor. Как вы можете догадаться, права на эти суперпопулярные в Японии фильмы как раз и принадлежат тем компаниям, которые финансировали создание Cavia. Первые же плоды их совместной работы мы увидим уже в конце этого года.

Примерно для тех же целей, но уже в Америке, издательство

KONAMI *ПОДПИСАЛО* ДОГОВОР *О* СОТРУДНИЧЕСТВЕ *С* КИНОКОМПАНИЕЙ *UNIVERSAL* STUDIOS*,*

в соответствии с которым этой японской компании достались все права на претворение в жизнь игр по мотивам фильмов от Universal. Сделка эта очень большая и серьезная, и благодаря только ей Konami, скорее всего, наконец-то удастся занять на мировом рынке позицию, сопоставимую с той, которую она имеет у себя на родине. Но не одна Konami у нас такая умная. Примерно одновременно с ней европейское издательство

EIDOS *ПОДПИСАЛО* ДОГОВОР *О* СОТРУДНИЧЕСТВЕ *С* КИНОКОМПАНИЕЙ *DISNEY*,

который позволит ей прорваться на новый для себя рынок «семейных игр», в соответствии с которым она обязалась выпустить в 2000 году сразу 3 игры подобного «жанра», о которых мы сообщим вам в других разделах нашего журнала.

На этом позвольте с новостями закончить и предупредить вас о том, что в следующем номере их, скорее всего, будет намного меньше.

ХИТ-ПАРАД

АМЕРИКА PC

1.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	BUENA VISTA
2.	ROLLER COASTER TYCOON	HASBRO
3.	QUAKE 3 ARENA	ACTIVISION
4.	BARBIE GOTTA GROOVE	MATTEL
5.	POKEMON STUDIO RED	THE LEARNING COMPANY
6.	POKEMON STUDIO BLUE	THE LEARNING COMPANY
7.	AGE OF EMPIRES II	MICROSOFT
8.	TOY STORY 2 ACTION GAME	DISNEY INTERACTIVE
9.	DEER HUNTER 3	WIZARDWORKS
10.	CABELA'S BIG GAME HUNTER 3	HEADGAMES

АМЕРИКА ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64
2.	POKEMON RED	NINTENDO	GB
3.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB
4.	WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE	BUENA VISTA	PC
5.	POKEMON PINBALL	NINTENDO	GB
6.	POKEMON SNAP	NINTENDO	N64
7.	TOMORROW NEVER DIES 007	ELECTRONIC ARTS	PS
8.	TONY HAWKS PRO SKATER	ACTIVISION	PS
9.	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ	N64
10.	NBA LIVE 2000	ELECTRONIC ARTS	PS

АНГЛИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

1.	TOMB RAIDER 4	EIDOS	PS,PC
2.	FIFA 2000	EA	PS,PC
3.	TOMORROW NEVER DIES 007	ELECTRONIC ARTS	PS
4.	CRASH TEAM RACING	SONY	PS
5.	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64
6.	CHAMPIONSHIP MANAGER 99/00	EIDOS	PC
7.	QUAKE 3 ARENA	ACTIVISION	PC
8.	DRIVER	GT	PS,PC
9.	WWF WRESTLEMANIA 2000	THQ	N64
10.	POKEMON BLUE	NINTENDO	GB

ЯПОНИЯ ВСЕ ФОРМАТЫ

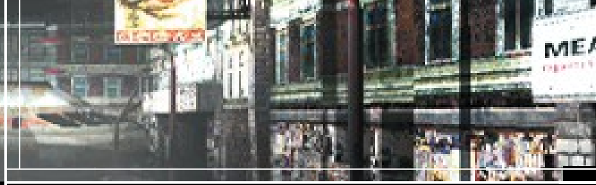
1.	GRAN TURISMO 2	SONY	PS
2.	POKEMON GOLD	NINTENDO	GB
3.	POKEMON SILVER	NINTENDO	GB
4.	SHIN YUGIOH DUEL MONSTERS	KOMAMI	PS
5.	DONKEY KONG 64	NINTENDO	N64
6.	VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM	SEGA	DC
7.	LEGEND OF DRAGOON	SONY	PS
8.	CUSTOM ROBO	NINTENDO	N64
9.	VIRTUA STRIKER 2 2000	SEGA	DC
10.	CHRONO CROSS	SQUARE	PS

В этой небольшой колоночке я обещал рассказать вам о том, какие игры в этом сезоне ждал провал. И как вы, наверное, уже поняли, здесь не обойдется без упоминания такого звучного имени, как Tomb Raider, которое уже которую неделю мы можем лицезреть на первом месте в хит-параде Англии. Связи еще не улавливаете?

Ну так вот. Этот злополучный Tomb Raider, а именно его четвертая часть, по всей видимости с треском провалился за пределами своей любимой Родины. К большому сожалению для Eidos, версия этой игры для PlayStation в США умудрилась стартовать лишь на 17 месте. На второй же неделе продаж она уже вылетела из двадцатки самых популярных игр Америки и вряд ли теперь туда вернется. И это можно смело назвать самым сильным ударом по репутации данного игрового сериала, считавшегося еще недавно чуть ли не международным суперхитом.

В остальном же хит-парады продолжают показывать нам то, какие игры предпочитают дарить на Рождество своим детям жители трех самых играющих стран в мире. Особых сюрпризов в этих списках вы не найдете, поэтому и комментировать здесь нечего.





ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru



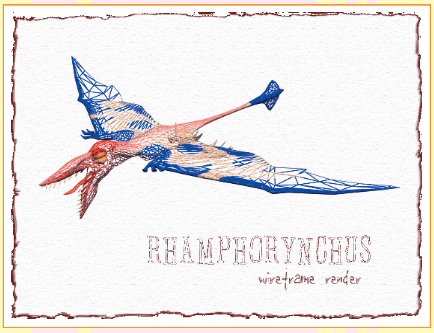

Пока мы тут с вами празднуем наступление нового года, пьем шампанское, несчастному японскому народу не до этого - он пытается играть в "величайший супершедевр всех времен и народов" (по меткому определению авторов проекта) под названием Shenmue.
Как мы и обещали, мегапроект знаменитого дизайнера и продюсера Yu Suzuki поступил в продажу в избранные магазины 24 декабря (тогда игру смогли получить лишь те, кто заказал ее заранее), а массовый игрок получил доступ к финальной версии 29 декабря, как раз перед Новым годом. Не будем торопиться и давать оценки творению AM2, ведь на момент сдачи номера в печать, игру мы так и не получили. Но зато мы собираемся провести с ней все новогодние праздники, и после досконального изучения данного шедевра обещаем рассказать вам о нем всю правду. Уже в следующем номере читайте полный обзор Shenmue. А пока обратимся к последним новостям неспешной на анонсы в конце декабря игровой индустрии...

СИД МЕЙЕР И ЭПОХА ДИНОЗАВРОВ

PC



Как и было обещано, 17 декабря официальный сайт компании **Firaxis** объявил миру о новом невероятном проекте, наверное, самого популярного и почитаемого американского игрового дизайнера, великого Сида Мейера. Этот самый «Великий и Ужасный монстр игровой индустрии», который в жизни является невысоким лысоватым добродушным человеком совершенно без всяких признаков мании величия, решил завершить свою трилогию **Sweep of Time** (состоящую из, напомню, **Alpha Centauri** и **Civilization III**) окончательным отходом в дебри прошлого. Как мы и предсказывали, новая иг-



ра **Firaxis** и лично Сида Мейера будет посвящена динозаврам. А точнее, их нелегкой, полной опасностей жизни на протяжении миллионов лет, когда на планете никто и не догадывался о скором приходе человека. Несмотря на официальный анонс, информации об игре поступило чрезвычайно мало. Известно лишь, что игра не выйдет за рамки классической стратегии, однако концепция игрового процесса будет радикально отличаться от **Civilization** и **Alpha Centauri**, в основном, тем, что в ней будут с максимальной точностью моделироваться реальные жизненные процессы, происходившие на нашей планете миллионы лет назад. С целью максимально повысить реалистичность игры Мейер нанял добрый десяток палеонтологов и долгие часы провел в американских музеях, где он досконально изучал кости и скелеты этих тварей. В **"Dinosaur project"**, как пока временно называется игра, будет использоваться абсолютно новый 3D-движок, который в обстановке полной секретности разрабатывается в **Firaxis**. Правда, ходили слухи, что свое последнее творение для ускорения работы над игрой предоставит **Firaxis** Джонни Кармак (не только же для **Alice in Wonderland EA** купила движок **Quake III Arena**), однако эти слухи пока что подтверждения не получили. Ни одного реального скриншота их игры публике представлено не было, и похоже, до весенней **E3** мы ничего толком и не узнаем о новой игре Мейера. Выход проекта в свет планируется на осень 2001 года. Так что ждать осталось еще очень долго.

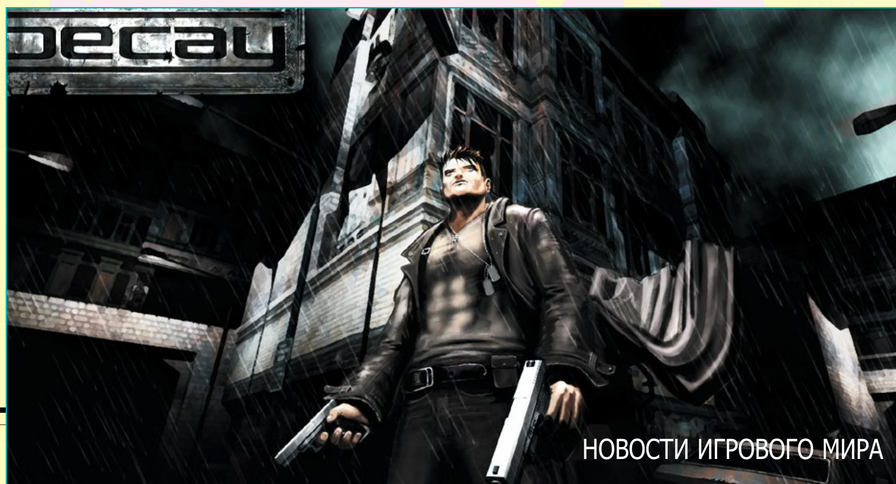


DECAY НАХОДИТ СЕБЕ КРЫШУ

PC

Несмотря на постепенно падающий интерес публики к жанру **3D Action**, по крайней мере в чистом виде, количество анонсов подобных проектов оставалось достаточно серьезным. Впрочем, реальный наш интерес привлекли лишь немногие из них. Если помните, проект под названием **Decay** шведской студии **Insomia Software** уже появлялся на страницах нашего журнала. Исключительно детализированная, фотореалистичная графика и оригинальная концепция заставили нас взять игру на заметку, и вот теперь мы с удовлетворением можем рассказать вам о последних новостях. Во-первых, публиковать игру в Америке и Европе согласилось издательство **Interplay**, которое в последнее время все чаще и чаще выпускает в свет настоящие хиты. Во-вторых, некоторые изменения были сделаны и в концепции самой игры. Ее создатели, дабы как следует дистанцироваться от бесконечного







потока **Quake'ов** и **Unreal'ов**, решили привнести в свой проект серьезную долю **Adventure**, что, само собой, потребовало более серьезной проработки сюжетной линии, новых графических наворотов и так далее. В общем, если раньше мы говорили о **Decay** с большой осторожностью, то сегодня вполне хитовый статус игры уже воспринимается как данность. Более подробно о **Decay** вы сможете узнать из нашего репортажа в следующем номере.

ELECTRONIC ARTS И PORSCHE: ПРОДОЛЖЕНИЕ ИСТОРИИ

PC PlayStation

Мы продолжаем посвящать вас в мир самых свежих слухов с игрового фронта. Итак, несмотря на полное отсутствие какой-либо официальной информации о новой игре серии **Need for Speed**, чиновники из **Electronic Arts** наперебой трезвонят о проекте на каждом углу. Новый **NFS** выйдет в свет уже в марте месяце и будет называться **Need for Speed: Porsche Evolution**. Несмотря на то, что очередная игра в невероятно популярной гоночной серии разрабатывается, в первую очередь, для **PC** и на **PC**, раньше, похоже, выйдет все-таки несколько покоцанная **PlayStation**-версия. Также некоторые источники в **Electronic Arts** утверждают, что в связи с резким падением продаж на **PlayStation** и занятием приставкой **Sega Dreamcast** значительных долей американского и европейского игровых рынков, **NFS: Porsche Evolution** вполне может стать первой игрой **Electronic Arts**, которая выйдет на эту новую платформу. Впрочем, это совсем не значит, что **EA** уже решила поддерживать **Dreamcast**. Как равновероятную возможность эти же самые чиновники рассматривают и выход несколько дополненной и графически улучшенной версии **Porsche Evolution** на **PlayStation2** в сентябре-октябре 2000 года. Время покажет, что же из всей этой истории получится на самом деле, а мы с удовольствием будем рассказывать обо всех свежих деталях.

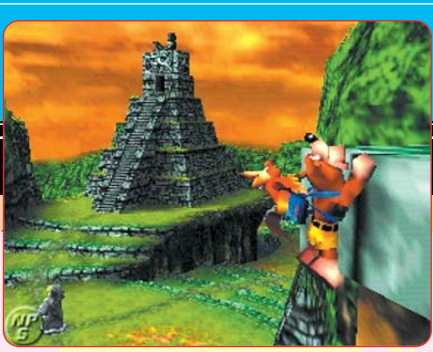
RARE ОФИЦИАЛЬНО АНОНСИРУЕТ ПРОДОЛЖЕНИЕ BANJO KAZOOIE



N64

Правая рука **Nintendo**, английская компания **Rare** буквально через пару недель после выхода в свет его последнего проекта **Donkey Kong 64** официально анонсировала и показала миру продолжение своего хита двухлетней давности **Banjo**

НОВЫЙ ПРОЕКТ ЗНАМЕНИТОЙ АНГЛИЙСКОЙ СТУДИИ RARE - НАВЕРНОЕ, ОДИН ИЗ ПОСЛЕДНИХ ХИТОВ НА БЫСТРО СТАРЕЮЩЕЙ ПРИСТАВКЕ NINTENDO 64.





Kazooie. Вместе с этим она подтвердила первоначальную информацию о том, что называться эта игра будет **Banjo Tooie**. Точной даты выхода этого стопроцентного хита мы пока не знаем, однако ожидается, что **Rare** сможет закончить его уже к этому лету.

Одновременно с демонстрацией первых скриншотов из своего нового творения **Rare** сообщила журналистам о том, что в **Banjo Tooie**, в отличие от ее предшественницы, вам придется управлять двумя главными героями раздельно. Также разработчик пообещали включить в свою новую игру 150 основных «локаций», на которых вы сможете столкнуться с кучей героев и врагов. К со-







жалению, **Rare** так и не обмолвилась о том, как будет осуществлено взаимодействие первой и второй игр из новоиспеченной серии про медведя и птичку. А как вы, наверное, помните, именно такое взаимодействие обещало стать основной «фишкой» проекта **Banjo Tooie**.

В общем, зная то, как **Rare** делает свои игры, мы можем уже сегодня предсказать, во что выльется их очередная затея. Мы можем даже написать ее обзор и поставить свою оценку, причем уже сегодня.

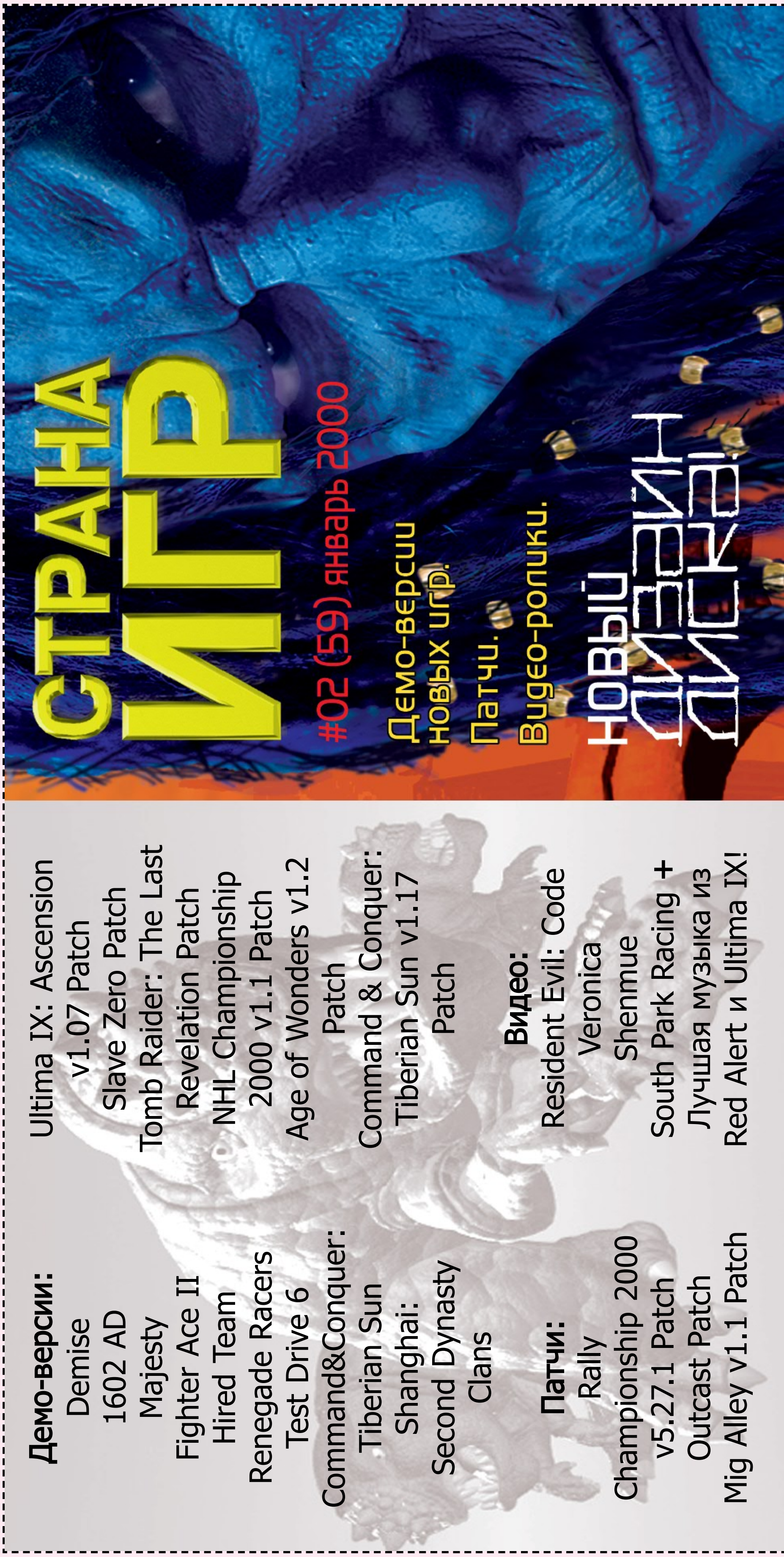
Так что смотрите на ее первые скриншоты и просто размышляйте о том, нужен ли вам второй **Banjo Kazooie** или нет.

SHENMUE-*САМАЯ* ДОРОГАЯ *ИГРА ВСЕХ* ВРЕМЕН *И* НАРОДОВ

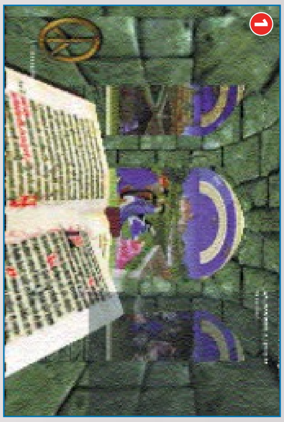
Как стало известно японским журналистам, бюджет самого крупного проекта **Sega** за всю свою историю, первая часть которого поступила в продажу в конце декабря, составил около 70 миллионов долларов. Стоит отметить, что эта цифра на данный момент является абсолютным рекордом в индустрии электронных развлечений. Прежний же рекорд в этом нелегком «деле» принадлежал компании **Square** с ее игрой **Final Fantasy VII**, бюджет которой составил примерно 45 миллионов долларов.

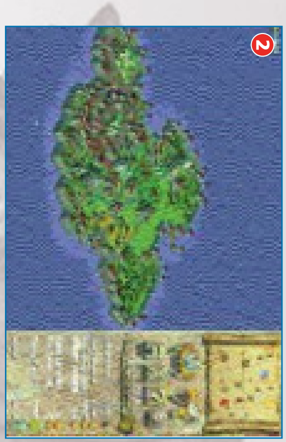
Однако стоит сразу отметить одну немаловажную деталь: на производство непосредственно первой части **Shenmue** было истрачено «всего лишь» чуть менее 40 миллионов долларов. Остальная же часть ее астрономического бюджета пойдет на претворение в жизнь ее второй части, разработка которой уже идет полным ходом. Кстати, о ней, родимой, мы сейчас и поговорим.

Начнем с того, что по своей структуре **Shenmue Chapter 2** будет несколько отличаться от своей предшественницы (которую на момент написания этого материала мы лично еще в глаза не видели). По словам **Yu Suzuki**, который непосредственного участия в ее реализации принимать, вроде бы, почти не будет, вторая глава его эпопеи будет более быстрой и более красивой. Одновременно с этим из нее, скорее всего, практически полнос-

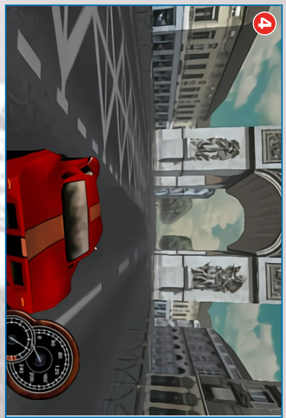


ЭКСПЕРТЫ: Сергей ОВЧИННИКОВ, Борис РОМАНОВ
E-mail: ovch@gameland.ru, borisr@gameland.ru

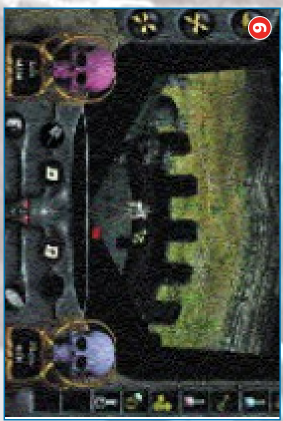












ДЕМО-ВЕРСИИ

Demise
Онлайновая ролевушка от начинающего разработчика... Даже звучит странно, не находите? *1*

1602 AD
Скоро игра выйдет в Америке. Разработчики решили напомнить об этом, выпустив еще одну демо-версию. *2*

Majesty
А вот это, похоже, можно назвать маленькой сенсацией... *3*

Fighter Ace II
Продолжение онлайнового симулятора от Microsoft. На любителя.

Hired Team
Просто шутер от первого лица. С малочисленными элементами Rainbow Six. Но демка, по крайней мере, очень привлекательна.

Renegade Racers
Аркадная мультиформатная гонка. Сколько же их нынче развелось...

Test Drive 6
Традиционное продолжение самой старой серии автосимуляторов. Нервным не смотреть... *4*

Также на диске вы найдете:

Демо-версии:
Command&Conquer: Tiberian Sun *5*
Shanghai: Second Dynasty
Clans *6*

Патчи:
Rally Championship 2000 v5.27.1 Patch
Outcast Patch
Mig Alley v1.1 Patch
Ultima IX: Ascension v1.07 Patch
Slave Zero Patch
Tomb Raider: The Last Revelation Patch
NHL Championship 2000 v1.1 Patch
Age of Wonders v1.2 Patch
Command & Conquer: Tiberian Sun v1.17 Patch

Видео:
Resident Evil: Code Veronica
Shenmue
South Park Racing + Лучшая музыка из Red Alert и Ultima IX!



тью исчезнет речь (или по крайней мере она будет сведена к минимуму). Вместо нее герои будут выражать свои чувства другими способами. Таким образом **Suzuki** надеется сделать свое творение еще более доступным игровым массам. Действие же **Shenmue Chapter 2** будет происходить уже не в Японии, а в Гонконге, в котором не только игрок, но и главный герой будет чувствовать себя, как говорится, не в своей тарелке.

Осталось лишь добавить, что про дату выхода **Shenmue Chapter 2** вы нас можете и не спрашивать. В любом случае она появится в продажу только после выхода четвертой части **Virtua Fighter'a**.

САМАЯ *ХАРДКОРНАЯ* НОВОСТЬ *ГОДА*

Treasure - одна из самых-самых культовых японских команд разработчиков. И одно лишь знание ее имени гарантирует попадание в стан настоящих фанатов видеоигр. А если вы еще вспомните те игры, над которыми она работала, и признаетесь прилюдно, что вы являетесь их полноправными владельцами, то вас можно будет перевести из стана фанатов видеоигр в стан хардкорновых игроков.

Так вот, эта самая Treasure, которая вот уже который год выпускает чуть ли не самые лучшие в мире двухмерные игры жанра action (и никогда не делает их продолжений), объявила о том, что она планирует выпустить в 2000 году на **Dreamcast** сборник своих самых лучших произведений, получивший название Treasure Box. И если вас эта информация не заинтересовала, то можете вычеркнуть себя из списка харкорновых игроков и идите смотреть телевизор.

В *МОСКВЕ* ОБРАЗОВАЛАСЬ *ПЕРВАЯ* ЛИГА *Q3*

Давайте начнем с основного. Почему **"Q3"**? Все просто. Как бы не хорохорились кудвакеры, Unreal Tournament'щики и прочие сетевые геймеры, именно **Quake 3:Arena** самая яркая, многообещающая, популярная - одним словом, культовая игра нового тысячелетия. Зайдите в любой компьютерный клуб - в **Q3:A** играют ВСЕ! Почему бы не сыграть и вам? **Q3-лига** - это не чемпионат-однодневка с громкими призами, на которые смогут рассчитывать только квакеры со столь же громкими никами и гигантским, зачастую многолетним опытом за спиной. В **Лиге** каждый, вне зависимости от опыта и класса игры, сможет найти себе достойных соперников, научиться играть и... победить!

Зачинателями Лиги являются новомодные ПОЛИГОН'ы и astalaViSta. К участию в Лиге будут привлекаться лучшие игровые клубы Москвы - в других **Q3** просто не пойдет.

Розыгрыш призов будет проводиться каждые две недели. Финалисты первого сезона Лиги отправятся на один из крупных мировых чемпионатов по Quake 3: Arena, чтобы отстоять честь России. И это - не пустые обещания, каковыми уже успели "прославиться" некоторые российские quake-лиги и чемпионаты. Все предельно серьезно. Первый сезон Лиги стартует в конце декабря - начале января и продлится до середины весны 2000 года.


ЖУРНАЛ КОМПЬЮТЕРНЫХ ХУЛИГАНОВ
ХАКЕР
WWW.XAKER.RU
2000
В ПРОДАЖЕ С 22 ДЕКАБРЯ
СПЕЦ ВЫПУСК
САМЫЕ ЛУЧШИЕ МАТЕРИАЛЫ 1–4 НОМЕРОВ + ВСЯ КОМАНДА

ALONE IN THE DARK 4



Платформа: PC, Dreamcast, PlayStation
Жанр: action/adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Darkworks
Онлайн: http://www.infogrames.com
Дата выхода: осень 2000

Страх — весьма странная реакция человеческого организма. Ну чем, скажите на милость, могут нам помочь дрожащие руки, холодная испарина и учащенный пульс в случае реальной или даже воображаемой опасности? И самое главное — почему людям все это нравится?

Максим Заяц

Фильмы ужасов и компьютерные игры-триллеры, книги «horror» и специальные аттракционы в парке развлечений, экстремальные виды спорта — все это придумано лишь для того, чтобы лишний раз пощекотать себе нервы и испытать ни с чем не сравнимое, до предела обостряющее восприятие чувство страха.

Спросите у любого геймера со стажем, в какую игру ему было страшно играть по ночам, и первой, скорее всего, он вспомнит **Alone in the Dark**. Она притягивала и пугала одновременно; в эпоху допотопных «двушек», квадратной графики и дребезжащих звуковых карт умело нагнетаемая атмосфера заставляла нас вздрагивать от малейшего шороха, часами просиживать перед монитором и с восторгом рассказывать знакомым о пережитых ощущениях. Став фактически родоначальником жанра ужасов в компьютерных играх, Infogrames вскоре выпустила два продолжения **Alone in the Dark**, затем объединила все три части в одну Trilogy и уступила пальму первенства другим компаниям. Шло время. Росли технические возможности компьютеров, совершенствовались звук и графика, но общая концепция все равно оставалась неизменной. Последние годы бал правила Capcom со своим сверхпопулярным сериалом Resident Evil. Но вот на очередном витке конкурентной борьбы за лидерство на рынке компьютерных игр Infogrames принимает решение возродить старый проект. Был объявлен конкурс для независимых разработчиков, и права на создание **Alone in the Dark 4** получила никому не известная команда Darkworks. Сложно сказать, почему выбор пал именно на них — желающих работать над продолжением знаменитой серии было множество, и среди них попадались довольно известные компании, однако больше всего Infogrames пришлась по душе концепция новой игры, предложенная Darkworks.

Alone in the Dark обладал поистине революционной для своего времени трехмерной графикой и использовал камеры, показывающие персонажей в наиболее выгодном для зрителя ракурсе. Тогда это произвело настоящий фурор. Хочется надеяться, что чудо произойдет снова, и мы увидим нечто выходящее за рамки нашего объективного представления о реальности... но революции потому так и называются, что происходят они внезапно, и заранее никто никого о них не предупреждает. Пока известно лишь то, что игра анонсирована для PC, Dreamcast и PlayStation, и разработчики стараются выжать максимум возможностей из существующей на сегодняшний день технической базы. **Alone in the Dark 4** будет полностью трехмерной, с высочайшей детализацией всех объектов, игровое пространство — единым, не раз-





битым на уровни, камера — управляемой.

Старательно пугая игрока, Darkworks заботится о том, чтобы тот невольно отождествлял себя с главным героем и ощущал себя непосредственным участником разворачивающихся на экране событий. Жанр игры по-прежнему определяется как action/adventure, и разработчики клятвенно обещают не смещать баланс в сторону action, предоставив нам возможность вволю поломать голову над загадками и тайнами очередного особняка, расположенного на этот раз на одном из островов калифорнийского побережья. Помимо уже знакомого нам частного детектива Эдварда Карнби, занимающегося паранормальными явлениями, будут предложены на выбор еще несколько главных персонажей, каждый со своей уникальной методикой расследования, что автоматически подразумевает возможность проходить игру несколько раз, открывая для себя что-то новое. Этому же призвана поспособствовать относительная свобода действия, традиционно предоставляемая играющему в Alone in the Dark. Преобразившись внешне, монстры не должны претерпеть особых изменений в сути — на нас будут нападать все те же зомби и чудовища, но на этот раз к ним добавится еще и некоторое количество NPC.

Хочется надеяться, что, пытаясь создать «новое слово в жанре», разработчики не изменят общую концепцию игры. Проголосуем за здоровую конкуренцию. Всем хорош был Capcom`овский Resident Evil, вполне достойно пугали людей Thief и сиерровские квесты, но первым все-таки был Alone in the Dark. Что-то, наверное, ностальгия по тем временам, когда приключенческие игры завоевывали поклонников не навороченной графикой, а сюжетом и непередаваемой атмосферой, заставляет надеяться, что все повторится: фантастический успех сериала, чувства, эмоции и стойкое нежелание отходить от компьютера до тех пор, пока не закончится страшная сказка, рассказанная нам компанией Infogrames.



СИ PREVIEW

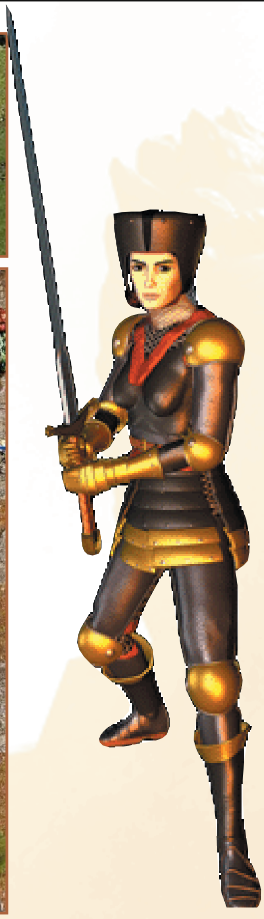


Платформа: PC
Жанр: RTS
Издатель: Microprose
Разработчик: Cyberlore Studios
Онлайн: http://www.majestyquest.com
Дата выхода: I квартал 2000 года

MAJESTY











В очередной раз просматривая список игр, выход которых намечается в двухтысячном году, я вдруг с удивлением понял, что среди них практически нет стратегий. Позвольте-позвольте, как же это могло случиться? Еще совсем недавно бесчисленные RTS заполняли прилавки магазинов, и вдруг на смену этому изобилию пришло полное затишье.

Максим Заяц

Да, жанр и в самом деле какое-то время буксовал на месте. Со времен второй Dune большинство изменений делалось по принципу «проволочку заменить на веревочку, а вместо четырех колес сделать три», и даже пресловутая трехмерность так и не привела к созданию новой концепции стратегических игр. Были и оригинальные проекты, но чаще всего они тонули в массе бесчисленных подделок и клонов. Схожая ситуация складывалась в свое время с квестами, но они как-то оправились и возродились к жизни, вновь став желанными и любимыми после почти годичного перерыва. Неужели стратегиям тоже придется пройти через это — исчезнуть на время, чтобы не исчезнуть навсегда? В невеликом списке стратегических игр двухтысячного года первое место занимает детище знаменитой Cyberlore — разработчиков add-on`ов Heroes of Might & Magic 2: The Price of Loyalty и Warkraft II: Beyond the Dark Portal. Их собственный проект получил название **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim**.

Это только в книжках волшебные королевства красивые и процветающие, ну, в крайнем случае, изнывающие под гнетом какого-нибудь злодея. Но ведь королевства-то из ниоткуда не появляются — был когда-то на месте шумного города пустой холм, стоял на холме одинокий замок и жил в нем король. Так начинается сказка. Это уже после верные слуги будут отстраивать вокруг замка город, появятся подданные, друзья, враги, пропадет аппетит и







свободное время. Но для этого предстоит хорошенько потрудиться. Вдохновляет такая перспектива? Тогда, Ваше Величество, милости просим занять трон волшебного королевства Ардания.

Что нужно для полного счастья новоиспеченному монарху? Замок у вас уже есть, но один замок — это еще не город. Срочно нужны дома для верных подданных. Для защиты от врагов возводятся сторожевые башни и готовится армия. Различные гильдии позволяют нанимать войска, и каждая из них обладает своей, лишь ей одной присущей особенностью — например, гильдию лучников можно переносить с места на место, а гильдия воинов за определенную плату мгновенно собирает всех своих членов на оборону города. На холме возводится библиотека, неподалеку от нее — рынок и постоялый двор для приема иноземных караванов. Кузница начинает спешно готовить оружие для армии, маги учат заклинания в библиотеке, а гвардейцы заступают на пост у ворот замка. Город построен? Теперь пора подумать о людях.





Отправляя свои войска в очередное сражение, задумывались ли вы когда-нибудь над тем, почему они выполняют ваши приказы? Сражаются за идею? Хороший стимул. Но в реальной жизни одной идеи явно недостаточно. Скажи кому-нибудь: «Завтра с утречка пораньше сгоняй во-он в тот лесок и завали дракона, а то повадился, понимаешь, коров таскать да обижать крестьянских девок». Что скажет нормальный семейный человек в ответ на такое предложение? Правильно — хмыкнет, отводя глаза в сторону, кивнет неуверенно и поутру отправится на поиски нового правителя. Но если объявить за голову огнедышащего супостата неплохую награду, снизить цены в ближайшем кабаке и пообещать герою свободную от налогов жизнь в течение ближайших двух месяцев, будьте уверены — на рассвете вы увидите драконью шкуру, прибитую к воротам замка. А герой — вот он, сидит в ближайшей таверне и рассказывает восхищенным слушателям: «Ну, это... захожу я в пещеру, вижу — сидит. Дал ему дубиной промеж глаз и взвалил на плечи. Тяжелый, зараза, насилу дотащил. Но зато подмогнул соседям. Давно уже собирался...». И радостно бренчит в кармане остатками золотых монет. История обрастает слухами и подробностями, людская молва разносит ее по всему королевству, и вот уже десятки









новых героев готовы к свершению подвигов. Хорошая система, жизненная. А потому решено: никаких приказов, никакого насилия над личностью. Разумное соглашение разумных людей. Да и вообще не царское это дело — отдавать приказы каждому солдату в отдельности! Нужно завалить огнедышащего дракона, снести вражеский замок или просто исследовать новые территории — вывешиваем над ними небольшой флажок и назначаем награду, к примеру, 300 золотых; дальше наши герои уже сами разберутся что к чему. Ну а если пообещать 3000... Да за такие деньги вражеские солдаты сами свой замок на кирпичи разберут.

У каждого уважающего себя правителя врагов имеется в избытке, и денег на всех явно не напасешься. Конечно, если противник уже осаждает стены города, рубиться с ним будут и так, без всякой награды, но до этого лучше не доводить, правда? Значит, нужен какой-то источник дохода. Ресурс в **Majesty** имеется только один — деньги. Никаких лесозаготовок, бесчисленных ферм с поросятами и шахтеров, круглосуточно вкалывающих в забое. Золото — вот краеугольный камень вселенной, двигатель, заставляющий вращаться неповоротливую машину государства и толкающий героев на совершение немыслимых подвигов. Давным-давно, когда были изобретены деньги, один очень умный человек придумал способ как можно безнаказанно отбирать их у своих соплеменников. Хочешь жить в цветущем сказочном королевстве? Плати. И ходят по улочкам города королевские сборщики налогов, заглядывают в каждый дом и собирают деньги с его обитателей. Ну чем не источник дохода? Уклоняться от этой приятной обязанности в те стародавние времена еще не научились, и разве что враги могут налогового инспектора пристукнуть, но это уже мелочи, инспекторов у нас много. А зато какой мощный инструмент управления государством появляется! Снизил налоги, к примеру, для магов — они и работают лучше, и настроение у них повышается, повысил — настроение повышается у всех остальных, казна пополняется, а маги ничего, терпят. При помощи налогов любые расходы на постройку зданий окупаются в считанные дни. А выплаченные награды... Судите сами, на что человек может потратить деньги? Пропьет, прогуляет, справит обновки жене и дочерям — и золото все равно вернется в казну. К тому же вражеские герои тоже получают золото, а значит можно его отобрать, да и покопаться в чужой сокровищнице иногда удается.

Не удержавшись от соблазна добавить в игру ролевые элементы, разработчики наделили всех персонажей именами, базовым набором характеристик, которые повышаются вместе с опытом, и полной свободой действий. Все как в жизни — крестьянин будет собирать урожай, торговка — торговать, кузнец — ковать оружие; но нельзя запретить лучнику прогуливаться по лесу в свободное от работы время, даже если очень хочется, чтобы он носа не казал из своей гильдии, ожидая вражеской атаки. Обитатели Ардании живут своей жизнью, занимаются своими делами, и что самое удивительное — получается это у них вполне естественно. Конечно, не обходится и без курьезов. Представьте себе такую картину: тетушка пилит здоровенной пилой горящее здание, сзади ее рубит мечом большая крыса, а к крысе подбирается отряд лучников. Впрочем... почему бы и нет?



Тем и хорошо сказочное королевство, что в нем возможно абсолютно все. Скучно просто сидеть на троне, изо дня в день наблюдая за жизнью своих подданных, иногда хочется принять в ней активное участие. И тут мы вспоминаем о том, что в мире этом существует магия. И в самом деле, если колдуны из гильдии и даже обычные воины могут творить заклятья, то чем мы хуже? Магия королевства Ардании богата и разнообразна — тут и боевые заклинания, и лечение, и всевозможная защита. Приятно, сидя в безопасном укрытии, обрушивать на врагов силы разбушевавшейся стихии. Единственное, что вызывает легкое недоумение — это стоимость заклятий. За каждого вылеченного бойца, за каждую молнию, сброшенную на головы вражеских солдат мы платим не абстрактной маной, а полновесными золотыми монетами. И цены на магию в королевстве Ардания никак не назовешь низкими — порой приходится ломать голову над тем, что лучше — нанять трех новых солдат или сделать невидимыми уже имеющихся.



Человеческая фантазия безгранична, и сказочный мир каждый представляет по-разному, но существует одно непременное условие — он обязательно должен быть красивым, таким, чтобы легко было поверить в реальность его существования. Всерьез озаботившись созданием достойной игровой графики, художники из Cyberlore потратили уйму времени на сотворение волшебного королевства Ардания. Результат их работы можно назвать вполне достойным. Генератор случайных карт, выдающий разнообразные ландшафты, красивые здания, люди и монстры на любой вкус и размер, симпатичные эффекты заклинаний — все это заставляет говорить о том, что в плане графического оформления **Majesty** сделана на твердую пятерку. Ну, на четыре с плюсом, если вспомнить про Age of Empires II.

Хочется надеяться, что опыт работы над продолжениями знаменитых игровых проектов не прошел для Cyberlore даром, и их собственная игра окажется ничуть не хуже. После просмотра демки надежда эта перерастает в уверенность. Пусть меньше станет стратегий, пусть исчезнут бесконечные клоны, отличающиеся друг от друга лишь графикой и именами разработчиков — достаточно всего лишь нескольких по-настоящему оригинальных и качественных игр, чтобы можно было сказать — жанр жив. И первой из этих игр в двухтысячном году должна стать **Majesty: The Fantasy Kingdom Sim.**

СИ PREVIEW



KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD



Платформа: PC, Dreamcast
Жанр: 3D-action
Издатель: Gathering Of Developers
Разработчик: Third Law Interactive
Онлайн: http://www.thirdlawinteractive.com
Дата выхода: I-II квартал 2000





Интересно, много ли читателей в курсе, что означает слово KISS? Разумеется, знатоки языка Шекспира и Мэрилина Мэнсона, знающие, что такое Камасутра и Кама с вечера, без труда ответят на этот вопрос. Но их старшие братья смогут дополнить исчерпывающие ответы еще некоторой ценной информацией.

Вячеслав Назаров

I've been waiting here to be your guide
So come
Reveal the secrets that you keep inside
Step up
No one leaves until the night is done
The amplifiers start to hum
The carnival has just begun
You're in the psy
You're in the psycho circus
You're in the psy
You're in the psycho circus
And I say «Welcome to the show!»

KISS «Psycho Circus»

Дело в том, что в стародавние времена, когда деревья-великаны были юными саженцами, компьютеры — огромными чудовищами, пьющими мегаватты электричества, страна, занимавшая 1/6 часть суши, пылающей тропой шла к коммунизму. Для воспитания настоящих бойцов, способных навести во всем мире простой и правильный порядок, им нужно было показать истинное обличье идейных врагов. По забавному стечению обстоятельств эту роль возложили на ВИА KISS. Сами того не ведая, музыканты, испокон веков игравшие глэм-рок, оказались олицетворением загнивающего капитализма. Вероятно, после того как стало известно об этом печальном факте, артисты дружно ушли в запой, и группа фактически прекратила свое существование. Однако нас слишком долго учили любить запретные плоды гниения американского общества. Слушая записи KISS'ов, глядя на их размалеванные физиономии и экстравагантные костюмы, в которых они позировали папараци и выступали на концертах, мы не оставляли надежд посмотреть на этих зверюшек живьем. И в прошлом году наши мечты почти осуществились. Видимо, в результате того, что у музыкантов закончились средства для поддержания рок-н-рольного угара, они решили возродить группу в первоначальном составе. Джин Симмонс, Эйс Фрейли, Питер Крисс и Пол Стэнли (на самом деле в проекте участвовали обе половинки Стэнли) вновь объединились и устроили глобальное мировое турне. В ходе него они планировали даже заехать в Москву, но в последний момент отменили свои концерты, будучи запуганными сотрудниками американского посольства, подвергшихся нападению с применением помидоров и прочих запрещенных женевской конвенцией видов оружия. Тем не менее команда возвращается к жизни, активно внедряя в массы свою атрибутику, спекулируя музыкальными инструментами и даже продавая лицензии на создание компьютерных игр. И пусть пока нам не удалось погрузиться в феерический мир шоу KISS, по причине дурацкого гастрольного графика группы, скоро он сам придет в наши дома и поселится на жестких дисках наших компьютеров. И название ему KISS Psycho Circus.

ОТРОДЬЕ И ДИТЯ КОШМАРА — БРАТЬЯ НАВЕК

Грядущая игра основывается на серии комиксов с одноименным названием **KISS Psycho Circus**. Примечательно, что автором этого ярчайшего представителя американской литературы является Тодд МакФэрлан, на чьей совести находится еще и создание Отродья (Spawn), снявшегося в главной роли в довольно занятном спецэффектном фильме. Таким образом, можно не беспокоиться о строгом соответствии сюжета будущего боевика классическим ужастикам, триллерам и прочим вызывающим сантаклаустрофобию произведениям искусства. Что касается воплощения самых





черных, гадких и гнусных фантазий, возникших в голове выпускника психиатрической лечебницы господина МакФэрлана, то ею будет заниматься команда Third Law Interactive, а значит, игра находится в надежных руках. Не спешите кривить лица и прочие органы, если вы до сих пор не слышали об этом разработчике. Ведь компания состоит из людей (по большей части), работавших на ION Storm. Но самое замечательное заключается в том, что они покинули знаменитую фирму вовсе не потому, что обладали низким интеллектом, а совсем наоборот. Высокий уровень развития серого вещества, жизнь и работа в полном соответствии с формулой «секс, выпивка, рок-н-ролл» заставили многих лучших представителей ION Storm искать счастье на стороне. И первым проектом, в котором они постараются доказать, что недаром считаются лучшими из лучших, станет **KISS Psycho Circus**.

ТОЛЬКО *ДЛЯ* СУМАСШЕДШИХ. *ПЛАТА* ЗА *ВХОД* — РАЗУМ

Безумный балаган **Psycho Circus**, в котором в первобытном танце кружатся заблудшие души, помимо развлечения мертвых граждан выполняет важную функцию пересадочной станции. Любая дохлая личность, решившая сменить постоянное место жительства со скучного рая, пусть и с хорошим климатом, на какой-нибудь ад с собравшимся там интересным обществом, в обязательном порядке попадает в этот магический театр. Бардак в шизо-параноидальном стиле охраняется полубогами Старейшинами, в которых и воплотились участники ВИА KISS. С помощью четырех элементов, среди которых почему-то не нашлось места sex, drink & rock-n-roll, они управляют сумасшедшим домом **Psycho Circus**.

Компания Third Law Interactive имеет большой опыт в игровой индустрии. Участники команды работали с движком Wolfenstein, создавая Blake Stone, на них лежит ответственность за Doom II, бегающий на движке Doom, соответственно. Одно время увлекаясь тонкими материями, ребята сбацали эзотерическую игру Esoteria, применив односторонний движок Moebius. Им удалось поучаствовать в строительстве Redneck Rampage (Build engine). Наконец, они могут похвастаться Quake Scourge of Armagon и Quake Arcade, разработанными на движке Quake.

Но все хорошее, коим является трэш и угар, царившие в цирке, доступ куда получали только сумасшедшие, рано или поздно заканчивается, как и концерт любимой группы. Древняя клятва была нарушена, и Старейшины, лишенные всего могущества, были заточены во тьму. Здесь нет надежды на помощь и спасение извне. Стоит взмахнуть направо и уткнешься в ничто. Взмахни налево — и встретишь пустоту, полную и абсолютную. Если попробовать ступить во тьму, словно слепец, то не будет ни пола, ни стен, ни эха шагов, ничего, способного указать путь. В таком неудобном положении, когда нельзя одевать белое, носить обтягивающее и, конечно, танцевать, виртуальные воплощения четверки KISS оказались благодаря махинациям старого врага (кстати, уже мертвого). Козни этого не злопамятного, но злого и с хорошей памятью, персонажа вызвали зарождение Дитя Кошмаров. Если чудовище родится до того, как из вынужденного отпуска вернутся Старейшины, оно займет их место и поглотит великий космос, переварив его в своем желудке и превратив в... весьма неприятную субстанцию. Ни у кого нет уверенности в завтрашнем дне... И теперь все мучаются вопросом: каким же оно будет, завтрашнее дно?

В такой ситуации игрокам предстоит совершить путешествие по пяти мирам, чтобы восстановить силу великих Старейшин, до того как родится адское божество. Для этого необходимо всего лишь собрать шесть элементов брони (по сути являющейся концертными костюмами KISS'ов) и принять бой в королевстве Ночных Кошмаров. При этом бойцы пройдут путь от человечишки, в котором все прекрасно: и тельце, и душонка, и мыслишки — до огромного и могучего Бога Грома. Конечно, у благородного героя будет масса врагов, всеми силами старающихся помешать воплощению его планов. Среди них и орды монстров из тридевятого царства тьмы, и демонически образом мутировавшие актеры сумасшедшего балагана, и само Дитя Кошмаров, старающееся создать новый дизайн для Вселенной. Но, несмотря на все препятствия, **Psycho Circus** вновь станет перекрестком миров, и над главным входом вновь будет висеть вывеска: «Магический театр. Вход только для сумасшедших.»

МОТОР *ДЛЯ* БЕЗУМИЯ

Для воплощения в жизнь «тотального рубилова и капитального мочилова», как характеризуют **KISS Psycho Circus** сами



разработчики, они используют движок Lithtech, созданный в Monolith. При том, что на данной технологической основе созданы такие хиты, как Shogo и Blood 2, главный программист Third Law Interactive Джонатан «Nelno» Райт считает, что до сих пор не существует ни одной по-настоящему гениальной игры, использующей Lithtech. Поскольку, несмотря на то, что внешний вид произведения играет немаловажную роль, основным моментом являются игровой процесс и дизайн уровней. Но будучи знакомыми с русской пословицей «По одежке встречают, по уму провожают» разработчики подумали и решили: а что плохого в том, если и встретят, и проводят хорошо? Поэтому Lithtech был ими в значительной мере переработан. Причем сделано это настолько замечательно, что, глядя на скриншоты, можно решить, что **KISS Psycho Circus** создается на движке самого Unreal Tournament. Но при этом текстуры, дизайн моделей персонажей, архитектура, встречающаяся на уровнях, пронизаны мрачным готическим духом с замечательным налетом паранойи, сантаклаустрофобии и всех оставшихся фобий. И никаких веселеньких разноцветных роботов и солдат, в отличии от того же UT. В игре от Third Law Interactive царит настоящее безумие.

БОРОТЬСЯ И ИСКАТЬ! НАЙТИ И ПЕРЕПРЯТАТЬ...

Итак, игроки, всеми силами пытающиеся вернуть в **Psycho Circus** атмосферу абсолютного безумия, будут бродить по далеким мирам, бороться со злом, пытающимся положить конец разухабистому веселью. Чтобы этого не произошло, бойцам придется, как уже было сказано выше, охотиться, словно настоящим фанатам, за вещами, когда-то принадлежавшими Старейшинам. Вера в то, что любой клочок одежды, любой предмет, к которому прикасалась рука или любая другая конечность легендарного героя, обладает магическими свойствами, способна творить чудеса. Например, сапоги на огромных платформах позволят игрокам прыгать гораздо выше, чем может себе позволить гуру прыгунов с шестом С.Бубка. Поэтому, найдя подобную обувку, можно смело называть себя Королем Гуру или просто — KingГуру. Если же бойцам безумного фронта попадется на пути нагрудник, выглядящий точь-в-точь, как те, в которых выступают легендарные KISS'ы и прочие KingГуры, то, примерив его, можно смело отправляться повторять подвиг Александра Матросова. Благодаря тому, что эта важная деталь туалета чудесно справляется с ролью бронежилета, игроки, как настоящие рокеры, смогут долго и хорошо принимать на грудь без каких-либо ощутимых последствий. В **KISS Psycho Circus** также встретится немалое количество других занятных вещей. Причем разработчики до сих пор отказываются ответить на вопрос, возможно ли будет найти в игре язык Джина Симмонса и, если да, то какие функции он будет выполнять?

ОГОНЬ, ВОДКА И МЕДНЫЕ ТРУБЫ

Для окончательной и бесповоротной победы хорошего безумия над плохим и трезвым разумным злом, игрокам придется собрать энергию четырех Старейшин, имена которых известны всему прогрессивному человечеству: Beast King, Star Bearer, Celestial и Demon. Но чтобы заполучить всю мощь этих рок-н-ролльных существ, пока они маются в заточении, бойцам придется посетить царство каждого из них. Владением Star Bearer'а, например, является Водный мир. Дизайнеры **KISS Psycho Circus** пытаются создать такое туманное и промозглое царство, после прогулок по воде в котором игрокам придется протирать покрывшиеся влагой экраны мониторов и собственные промокшие ноги. В отличие от своего собутыльника, Demon устроил себе резиденцию в мире Огня. Здесь огненная вода льется рекой, потоки лавы кипят и бурлят на каждом шагу, а вырывающиеся из стен пещер языки пламени придают всему происходящему праздничную атмосферу. Celestial, заправляющий Воздухом, обосновался на одиноко висящей в космосе огромной скале. Но, возможно, самым интересным является дом Beast King'а, который владеет энергией Земли и живет в царстве природы, победившей цивилизацию. Во время путешествия по цветущим буйными красками джунглями игроки смогут полюбоваться, помимо разнообразных жучков-паучков, лиан и маскирующихся под них удавов и слонов, живописными развалинами древних городов. Наконец, последним пунктом маршрута станет Страна Кошмаров, о которой разработчики упорно не хотят ничего рассказывать, мотивируя это тем, что им страшно даже еще раз задуматься о том, что им удалось создать.

> По словам менеджера проекта, лидер KISS Джин Симмонс постоянно интересуется ходом работ над игрой, однако не вмешивается в творческий процесс. Хотя, как замечают разработчики, если бы они надели на главных героев сандалии с крылышками вместо сапог на огромных платформах, а персонажу, воплощающего Симмонса, приделали огромные уши вместо самого длинного (научно доказанный факт) среди рокеров языка, у них возникли бы серьезные неприятности.

БЕЙ! РУБИ! КОЛИ! РЕЖЬ!

Но, разумеется, в **KISS Psycho Circus** экскурсии по волшебным мирам разработчики уделяют большое внимание оружию ближнего боя. Делается это для того, чтобы игра полностью соответствовала описанию, данному ей главным дизайнером: «Мы создаем симулятор кровавой бойни и резни, которая только может родиться лишь в воспаленном воображении настоящих маньяков!» Например, Demon будет вооружен боевым топором, способным одним ударом лишить черепных коробок нескольких врагов, что обещает быть очень полезным, если учесть, что в отдельных драках в игре планируется участие 80 персонажей. Beast King получит возможность расправляться с недругами при помощи адских когтей, а Celestial сможет издеваться над противниками с помощью волшебных молний. Оружием Star Bearer'а станет огромный меч, размерам которого позавидовал бы сам Илья Муромец. Впрочем все это всего лишь обычное оружие Старейшин, доступное бойцам. Но, по мере приближения к финальной схватке, они получат возможность испытать Самые Мощные во Вселенной Средства Уничтожения Монстров. Beast King поделится своим гигантским копьем по имени Soul Lancer, Celestial позволит воспользоваться загадочным прибором Galaxian, дракон Драко, принадлежащий Demon'у, будет торжественно, словно пиратский попугай, восседать на плече, рыгая на врагов огнем, а Star Bearer подарит игрокам шанс научиться извергать смертельные лучи прямо из глаз. Но не холодным оружием единым живы Старейшины. В **KISS Psycho Circus** бойцам придется много, часто и с удовольствием пользоваться огне-, гвозде-, плазмо- и прочимстрельными приборами. Среди них стоит назвать Zero Cannon, стреляющую сосульками, которые очень живописно пробивают нежную мякоть тушек врагов, а также Magma Cannon, являющуюся аналогом стандартных дробовиков. Последним очень интересным приспособлением является плетка-семихвостка, которая, помимо того что позволяет истязать противников самыми изощренными способами, очень эффективно может использоваться совместно с гарпунами, встречающимися на некоторых уровнях.

УБЕЙ ИХ ВСЕХ!

В **KISS Psycho Circus** будет не так уж много дуэлей один на один. Откровенно говоря, число их стремится к абсолютному нулю. Вместо них в большинстве схваток в игре станут принимать участие многие десятки персонажей. И хотя никакой искусственный интеллект не сравнится с естественной глупостью, разработчики обещают, что AI противников поднимется до небывалых высот. Каждый монстр наделен специфическими способностями, но, объединяясь в стада, они соединяют свои навыки, заставляя считаться с собой даже самых человекоподобных представителей отряда игроков.

Оппозиция борцам за всеобщее безумие будет представлена в **KISS Psycho Circus** весьма разнообразными персонажами. Среди них окажутся Arachniclown'ы, отличающиеся немыслимым количеством паукообразных ног, пришитых им адским Айболитом. Ballbuster'ы представляют собой существ, с удовольствием поглощающих пушечные ядра. В пользе такой диеты игроки смогут убедиться метко стреляя в хитросплетения кишок этого монстра — разработчики обещают незабываемое зрелище. Маленькие безголовые чудовища Headless кажутся милыми и забавными, когда гуляют по одиночке, но, сбиваясь в стаи, они начинают представлять собой серьезную угрозу. А некогда безобидные шизофреники Unipsycho, будучи навеки припаянными к своим одноколесным велосипедам Самым Главным Монстром, превратились в озлобленных существ с холодным сердцем и горящими головами. В таком дружественном окружении, которое к выходу **KISS Psycho Circus** увеличится еще на великое множество злодеев, игрокам предстоит защищать свое право на жизнь в безумном, безумном, безумном мире.

К сожалению или к счастью, но несмотря на то что **KISS Psycho Circus** имеет весьма косвенное отношение к вокально-инструментальному ансамблю, разработчики обещают воплотить в игре настоящий рок-н-рольный драйв, присутствующий на концертах группы. Новое виртуальное шоу KISS, на котором мы сможем убедиться в правдивости этих слов, начнется уже в начале будущего года.

СИ PREVIEW



ЭКСПЕРТ: Сергей **ДОЛИНСКИЙ** *(dolser@gameland.ru)*

КОЛОДЕЦ *ДУШ*



Создатели игр, не переставая, клянутся: "By Gamers, for Gamers!..", а как доходит до релиза, то тут уж, будьте добры, кушайте, что разработчики вам собственноручно приготовили. А пожелания и просьбы геймеров, которые обещано было учесть, к тому времени уже давно и благополучно пылятся в мусорной корзине. Ну разве что какой редактор уровней подкинут, да любительские карты на официальном сервере выложат, а уж монстров или квесты — не тронь, святое...

А тем временем в бездонных глубинах Интернета несогласные с таким поворотом дела повстанцы, ведомые Принцессой, идут на штурм незыблемых традиций игровой Империи...

Что за Принцесса, не спрашивайте, она тут только для красоты, а вот про штурм традиций и "повстанцев"-разработчиков мы поговорим. Удивительные вещички попадаются иной раз в Сети. Вот, скажем, ПОЛНОСТЬЮ ОТКРЫТЫЕ для геймеров игры — не взломанные, не крякнутые, а с самого начала задуманные таковыми — это явление сродни существованию **Linux**'а в противовес коммерческим **Windows**, **OS/2**, **BeOS** и т.д. Открытые для модификаций и, как правило, бесплатные продукты всегда милее сердцу рядового пользователя, а уж матерому энтузиасту и подавно. Да, действительно, на наших машинах стоят купленные задорого **Windows**, но у многих мультизагрузчик оставляет возможность параллельно посидеть и "под **Linux**'ом", чтобы самостоятельно оценить, что в **Windows** неправильно.



Примерно так видится и противостояние "закрытых" и "открытых" игрушек. Первые — это хорошо известные высокобюджетные проекты, с чертовски привлекательной графикой, крепким сюжетом, хорошей рекламной компанией, но... без права на ошибку (инвестиции-с...), а потому множатся ряды клонов, все как один — строго в рамках модного жанра, ведь приличные суммы не вложишь без минимальных гарантий успеха. И редко-редко появится нечто необычное (типа **Dungeon Keeper**'а, например). В "открытых" игрушках все по-другому: их мало, графика самая незатейливая, денег на них пошло ровно столько, сколько авторы на завтраках сэкономили. Но иной раз такие оригинальные идейки попадаются, что стоит с ними познакомится, хотя бы для того, чтобы потом обнаружить эти находки в рекламном ролике супер-проекта известнейшего издателя.



Вот, скажем, Городской Морг в **RPG Demise** (СИ, №55). Тут обитает дружная компания могильщиков, способных за вознаграждение залезть в самое страшное место и вытащить оттуда трупик интересующего нас искателя приключений, которого можно оживить и присоединить к своей партии. Хорошая идея, верно? Нока нигде не встречали? Что ж, подождем...



Теперь обратимся к игре, давшей название этой колонке. "Колодец Душ" (**Well of Souls**, **http://www.synthetic-reality.com**) — это и есть одна из немногих игр, построенных с использованием ОТКРЫТОЙ АРХИТЕКТУРЫ. Причем открытой полностью — игрок волен менять в этой **RPG** абсолютно все — монстров, главного героя, игровую вселенную, квесты, все второстепенные детали, музыку, звуки... Ничего не забыли? Впрочем, если что-то и забыли, то и это "что-то" можно самостоятельно изменить! В этом и заключается основная идея или, если хотите, идеология **WoS**'а.



Что это за игра? Классический ролевик с однопользовательским и крайне развитым многопользовательским режимами и довольно посредственной графикой и анимацией. Впрочем, скромная графика — залог общедоступности для творчества всех категорий геймеров.

Действие разворачивается в параллельных мирах — вечнозеленом **Evergreen**' и в тех, что созданы "независимыми разработчиками" (т.е. геймерами). В этих чудесных землях, полных злобных монстров и ловушек, инкарнируются души искателей приключений и начинают процесс возмужания.



В "Колодце Душ" есть все — генерация персонажа с тщательным распределением очков по основным атрибутам (Сила, Мудрость, Ловкость...), уровни, которые приобретает герой по мере накопления опыта. Есть магия восьми видов (Земля, Огонь, Смерть...), старательно структурированная по силе и действию. Само собой — велик выбор брони, оружия, амулетов.

За победу над врагом, помимо опыта, персонаж получает деньги и, иногда, ценные предметы. Деньги можно потратить в магазине на обмундирование, а "ценными предметами" экипироваться, а если они еще не подходят по уровню, то с выгодой продать.

Смерть на первых порах явление не редкое, так что придется частенько посещать местного знахаря, который совершенно бесплатно воскресит из небытия. Единственная причина, по которой умирать все же не стоит — это наказание за безвременную кончину. У героя отбирается часть опыта и денег (ау, **Asheron's Call**).

Путешествовать можно в одиночку или объединившись в группы, что крепко помогает выживать. Лидер группы получает одно задание на всех, а сражаются все вместе. Бой протекает не совсем в реальном времени — герою как бы требуется время на замах или на заклинание, а потому удар наносится лишь в тот момент, когда курсор начинает "искрить". Сначала совершенно непривычно, особенно после Ультимы, но быстро привыкаешь.

Итак, нам понравился **Evergreen**, и мы захотели слепить свой по имени "**Snowy Russia**". С чего начать?

Сделать свой "Колодец Душ" не сложно, но времени это дело потребует немало. А потому за основу стоит взять готовый мир и потихоньку менять его — сначала монстров, затем героев и так далее. Сам процесс довольно подробно описан в **helper**'е к **WoS**'у. Ну а чтобы опубликовать свое творение, необходимо иметь страничку в Сети, куда придется выложить свой проект, ведь авторы из **Synthetic Reality** не наэкономили на завтраках на дополнительные мегабайты для всех желающих на ftp. Тем не менее, ваш сайт будет учтен и внесен в реестр на домашней страничке "Колодца Душ".

Точно таким же образом обстоит дело и с сервером **WoS**'а.

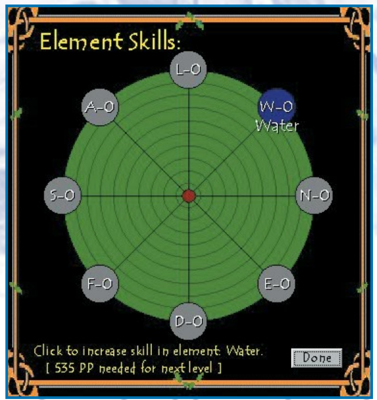
Есть официальный, постоянно работающий сервер, и он же свободно распространяется в виде **50** килобайтного **exe**-шника. Запускайте свой сервер, пометьте опцию "**public**", и вас найдут в списке серверов на **www.synthetic-reality.com**. Играть можно по модему (на двоих), на локалке — для избранных друзей и в Интернет, понятное дело, для всех желающих. Не удивляйтесь малому размеру сервера (**50** кб): во-первых, обмен данными идет в **ASCII** кодах, текстовыми сообщениями, а во-вторых, сервер не хранит никакой информации, а лишь передает сведения от машины к машине...

Отсюда не такой уж неожиданный побочный эффект — прокачав героя в одиночном режиме, можете смело подсоединяться с ним же к мультиплейеру, а наигравшись там, снова возвратиться к одиночному режиму. Все ваше, включая предметы, останется при вас!

Кстати, не думайте, что игра с "открытой" структурой или доступные в Интернет средства разработки игр ("Сделай **Quake**", СИ №57) — вещи в коммерческом плане совершенно бесполезные. Создав свою или модифицировав "открытую" игру интерьерами родной школы и фотографиями однокашников, вы наверняка имеете шанс неплохо заработать. Именно так и поступил наш постоянный автор Игорь Лысенко, распространив среди друзей больше **100** копий собственноручно изготовленного **3D** квеста, в поте лица растиражированного на "золоте"...

P.S. Вот такое воспоминание: во времена расцвета **DOOM**'а в институте, где я тогда работал, был популярен уровень с точно воспроизведенными интерьерами этой конторы. Это, конечно, не "открытая" игра, да и дело было давно, но до сих пор приятно вспомнить, как бегал с автоматом по институту, расстреливая появляющихся из знакомых аудиторий монстров!

СИ-*ONLINE*



В 2 ПОПОЛУНОЧИ В КАЗИНО...

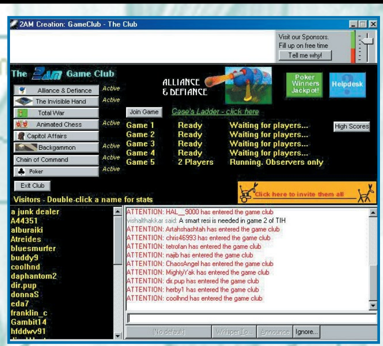
Чем завлечь игрока на игровой сервис? Можно Игрой. Особенно, если издателем у тебя числится монстр типа EA или Microsoft, а бюджет проекта сравним с голливудским. А ведь можно достичь успеха с куда меньшими издержками...

Когда поручили опробовать и описать игровой сервис **2AM** ("Два часа пополуночи", **www.2am.com**), обуяло меня уныние. Известно, что сервис этот "доморощенный", игры сделаны собственноручно содержателями, а ранее об оных ничего хорошего не слышали. Плюс все — совершенно бесплатно (как потом выяснилось — только если регулярно щелкаешь на баннерах спонсоров). Одно это, как вы понимаете, вселяло уверенность в отстойности игровых услуг и засилье "ненавязчивой" рекламы...

Посетовав на нелегкую долю, подключился к рассаднику виртуальных удовольствий и обнаружил, что при хорошей организации дела даже из... ммм... очень непрезентабельных исходных ингредиентов можно сделать конфетку.

Игры и, правда, оказались самодельными и ни по уровню графики, ни по сложности не могут вне Интернета претендовать и на пять минут внимания. Но **2AM** подвесила на крючок весьма аппетитную наживку, которая с гарантией позволяет ловить рыбку в густонаселенном пруду онлайновых развлечений. И надо сказать, что она (наживка) работает. Конечно, **2AM** далеко до Кали или **MSN Gaming Zone** с их тысячами играющих, но для подобного уровня и сотни — недурной результат. Партнеров для развлечений можно найти всегда. Игры на данном сервисе делятся на две полярные части и, соответственно, реализовано два типа приманок.

Первый пакет — "стратегии". Это — для настоящих мужчин. Их целых пять, но упоминания в нашем журнале достойна всего одна. **Chain of Command**. Сразу заметно, что именно ей разработчики уделяют повышенное внимание, что видно хотя бы по размеру и качеству описания. **CoC** представляет собой довольно простенький для обычных игр, но вместе с тем богатый возможностями для сетевых проектов тактический симулятор времен второй мировой войны.

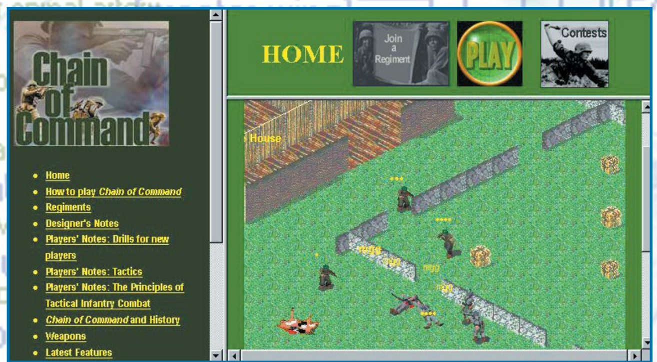


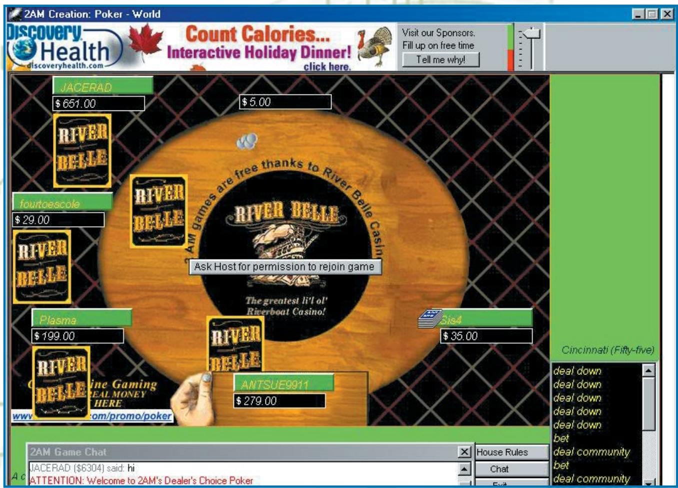
Чем же **CoC** порадует искушенного стратега?

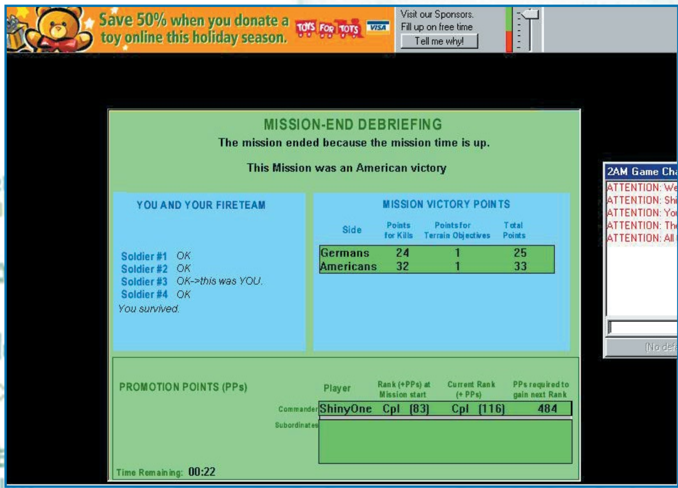
Как и следовало ожидать, предоставляется выбор — примкнуть к американцам или немцам. После чего вы получаете под свою команду четырех человек — небольшое подразделение, немедленно переносящееся на поле боя...

Немного технических подробностей. Графика, вежливо выражаясь, "функциональная". Вид изометрический, все спрайтовое, палитра — темные и светлые цвета хаки. Поле боя плоское, как поверхность новых монито-









ров LG. Зато на нем — домики и какие-то непонятные стенки. Анимация убогая, выстрелы — неторопливо летящие полоски, смахивающие на трассы лазерного огня из очень дорогих фантастических фильмов. Озвучено, правда, недурно. Треск ружейного огня, взрывы, душераздирающие вопли...

Управление и информационные панели при всем минимализме выполнены хорошо и предоставляют куда больше возможностей, чем можно было бы ожидать. Например, солдаты вольны бежать, идти, ползти, красться, вести огонь из огнестрельного оружия и даже бросать гранаты. При этом реализованы реалистичные зоны видимости и даже некоторая баллистическая модель — то есть, засев в домике, можно из окон успешно отбиться от превосходящих сил противника. Бои очень смахивают на реальность — тот же бардак и возможность потерять все за пару секунд. Попасть в засаду очень легко, скоротечность же такого "боя" просто убивает!

Из дополнительных фишек стоит отметить моральный уровень солдат — их боевой дух, влияющий на результативность стрельбы. В целом получается недурно, если не принимать во внимание убогую графику.

Но все это не способно было бы надолго удержать заевшегося игрока, если бы не тот самый Крючок с Наживкой. Называется он, как и сама игра, — Цепью Команд и бьет по тщеславию и стремлению покомандовать реальными людьми, а не плоскими спрайтами. Каждый игрок имеет воинское звание и положение во внутреннем турнире 2AM. Кроме этого, предусмотрен командный вариант игры, в ходе которого командующий лично управляет действиями других игроков. Для этого поле боя разделено на поименованные зоны, что позволяет быстро направлять подкрепления на опасные участки. Сражения при этом имеют четко сформулированную цель...

По окончанию каждой битвы подводятся итоги. В зависимости от числа уничтоженных противников, выполненных заданий (удержание или захват определенного участка поля боя) и потерь в четверке солдат игрока ему начисляются баллы. Соответственно, меняется ранг. А от него зависят как роль в командных баталиях, так и доступный выбор оружия! Таким образом, только потратив не один час на CoC, можно добраться до верхнего слоя Элиты, лишь пребывая в котором можно оценить все прелести данной игрушки. А оценив "все прелести", увязнуть в "Цепи Команд" окончательно...

Chain of Command скорее всего не смогла бы надолго удержать "заевшегося" игрока, если бы не... Крючок с Наживкой. Называется он, как и сама игра, — Цепью Команд и бьет по тщеславию и стремлению покомандовать реальными людьми, а не плоскими спрайтами. Каждый в CoC имеет воинское звание и ранг во внутреннем рейтинге 2AM. Кроме этого, предусмотрен командный вариант, в ходе которого Командующий (т.е. вы сами!) управляет действиями других игроков — таких же геймеров-интернетчиков!
Ах, мне ли вам говорить, как приятно порой бросить в прорыв пару верных друзей или послать на верную смерть случайно оказавшегося под рукой негра из далекого Замбези...

Теперь — к другим играм (вернее, игре — остальные скучны и не интересны), которые представляются куда более привлекательными. Или приманка там аппетитнее?

Азартные игры. А именно покер (я и не догадывался, сколько существует его модификаций — здесь около двух десятков!). Конечно, в онлайновых версиях покера есть два ограничения, которые делают их не столь азартными. Во-первых, в покер, по моему глубокому убеждению, можно играть только на живые деньги. А иначе количество блефующих превышает все разумные пределы. При этом выиграть именно на блефе (который и составляет почти всю прелесть) практически невозможно — всегда найдется тот, кому виртуальные денежки не дороги, и он досидит до конца, оставив вас без выигрыша и загребая с таким трудом выбитые из менее стойких партнеров фишки. Во вторых, покер — игра чисто психологическая (почти). В ней нужно видеть лицо партнера. Увы, до этого интернет-технологии пока не доросли. Но, несмотря на эти два недостатка, играть — тянет. Первый недостаток частично компенсируется тем, что у вас есть виртуальный счет, плачевное состояние которого может отрезать доступ в "высшую лигу". А там куда более сильные и интересные игроки, несколько другие стили игры. Да и приятно осознавать себя не лузером, а солидным денежным мешком!

Ну а самый мощный стимул, который способен зацепить и поработить игрока — это реальные деньги. 2AM постоянно проводит среди играющих лотерею типа лото. Вам выдается персональная карточка с номерами. А после каждого выигрыша сервер случайным образом генерирует число — аналог бочонка в настольной версии лото. И как только вся карточка заполнится — денежки (сотня-другая баксов) ваши! Вот только добиться этого можно лишь играя каждый день по несколько часов, ведь каждый понедельник карточки обновляются.

Кроме регулярных призов от содержателей сервиса, время от времени приключаются разовые призы от спонсоров. Например, когда я изучал этот сайт, какое-то казино из Лас-Вегаса разыгрывало 500$ своими фишками. Настоящий ящик Пандоры — для получения их обязательно требуется навестить заведение. А дальше все отработано за столетия развития этого бизнеса. Но, черт возьми — кто не рискует, тот не пьет шампанского!

СИ-ONLINE

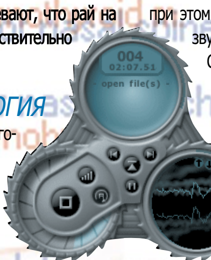
ЭКСПЕРТ: Александр Ольховский a.k.a. Demo Freeman *(olkhset@online.ru)*

MP3 *И* ВСЕ-*ВСЕ*-ВСЕ

Для некоторых это заветное сочетание двух букв и одной цифры — уже повседневная жизнь, другие, произнося его, вспоминают ритмы любимых песен. Но есть еще люди, которые даже не подозревают, что рай на земле для меломана действительно существует. В Интернете...

MP3 *ТЕХНОЛОГИЯ*

Чудеса? Нет. На самом деле это всего-навсего способ сжатия музыкальных файлов для их дальнейшей пересылки по Интернет или хранения на жестком диске. Так называемый MPEG Layer 3 был разработан компанией Fraunhofer IIS при участии Thomson, а ISO утвердила его как часть стандартов MPEG-1 и MPEG-2.



Добился же он такой популярности возможностью сжатия обычного (к примеру) wav файла в десять раз, при этом, практически, не теряя качества и чистоты звучания.

Само сжатие музыки происходит почти по тем же принципам, что и сжатие любой другой информации. Но если попробовать сжать тот же wav обычным zip-ом, желаемого результата это не даст. Увеличить степень сжатия музыки можно, если отсекать всю избыточную информацию, то есть не воспринимаемые человеческим ухом частоты. Mp3 делает это наиболее эффективно, создавая сравнительно маленькие файлы с великолепным качеством.

MP3 *ПЛЕЕРЫ*

Всё семейство mp3 player-ов ("воспроизводителей" и "читателей" mp3 музыки) делится на две части — "карманные" и "компьютерные".

Первые — вещь очень любопытная. Это, по сути, тот же audio или CD плеер (допустим, от Sony — Walkman) — простая пластиковая (иногда металлическая) коробочка, только вместо кассет или дисков она читает обычные mp3 файлы, скачанные с Интернета или переброшенные с компьютера. Все бы хорошо, если бы не цена. Вот, к примеру, недавно выпущенный Rio 500 Personal — 268$, или знаменитый Rio PMP 300 — 98$...



Но вернемся к более доступному для нас способу проигрывания mp3 файлов — компьютерным плеерам. Точнее, доступному тому и только тому, кто имеет выход в Интернет и для кого скачать пять-десять мегабайт не проблема.

Конкурентов на этом рынке хватает. Именно поэтому многие программы стали "бесплатно распространяемыми".

Лидер здесь, конечно же, **Winamp** (**www.winamp.com**), он часто "бывал" на компакт-диске СИ, но лично я бы посоветовал **Sonique**. Это, на мой взгляд, самый крутой **mp3** плеер, хотя и на любителя. Попробуйте, может именно вам он понравится.

Среди плюсов программы — огромная система менюшек, богатый список встроенных "ритмеров" (эквалайзеров), которые можно дополнить из Интернета. Кстати, все картинки к этой статье — скрины "Соника". Найти его со всем добром (шкуры (скины), "ритмеры" и многое другое) можно на русском сайте **www.sonique.da.ru**.

Вот ещё пара плееров:

Kfofol (ну очень быстрый и удобный плеер, совершенно не отъедающий системных ресурсов) — **http://kjofol.org**

Wplay (также не отнимает лишних ресурсов, работает быстро, правда, отсутствуют "ритмеры") — **http://www.xaudio.com/wplay/**.

Кстати, все то же самое можете скачать с отличного русского сайта — **www.sonique.da.ru/download**

СОЗДАЙ *MP3!*

Как? На самом деле это очень просто. Для этого существуют специальные программы — конверторы. Записав **wav** файл, к примеру, в **DanceMachine** или в обычном Фонографе, вы можете его перевести в формат **mp3** всего за пару секунд.

Вот, к примеру, программа **MusicMatch Jukebox 2.5** — лучшая в своем роде. Достать ее можно по адресу **www.musicmatch.com**.

ГДЕ *ВЗЯТЬ* MP3?

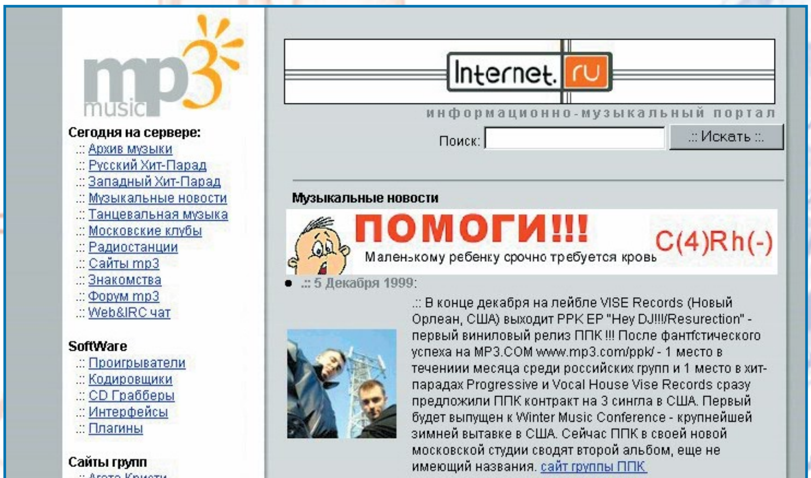
Может возникнуть вопрос — законно ли слушать **mp3** файлы? В принципе, да. Если, конечно, не задумаете повесить его себе на домашнюю страницу и подписать — "этот клип написал я". Также не желательно раздавать их кому попало. :) Кстати, некоторые группы даже призывают распространять их музыку через **mp3**. Вот так-то.

В последнее время в Интернете развелось очень много **Mp3** сайтов. Вот, к примеру, самый известный — **mp3.com** (**www.mp3.com**). Там около **7** миллионов музыкальных **mp3** файлов! Или наш отечественный — **www.mp3.ru**.

Но лично я рекомендую "Музыкальный Погребок номер 3" на **http://mp3.scn.ru**. Отличную, чисто компьютерную музыку также можно скачать с **www.sonique.da.ru/music**. Там вам её даже по почте прислать могут!

На этом все. Услады вашему слуху!

СИ-*ONLINE*





ЭКСПЕРТ: Андрей Маховиков a.k.a -Vampire-

ВОЗВРАЩЕНИЕ АНАТОМИЧКИ

У многих "пенсионеров" СИ, регулярно читающих Online, еще свежи воспоминания о забавной серии обзоров под общей шапкой "Анатомичка". Тут описывали различные игровые программы, утилиты, примочки, код-машины, то есть все то игровое ПО, которое пользователи могли найти во Всемирной Паутине.

Прошёл год с первого выпуска Анатомички (декабрь'98) и около полугода после выхода последнего обзора этой серии. Положа руку на сердце, признаем: обзоры шли "на ура", и не было объективных причин их прерывать, но ничто не вечно под луною, и к моменту смены дизайна журнала и сайта "Страны Игр" в Интернет старая Анатомичка тихо скончалась...

И вот теперь "новое поколение" авторов Анатомички, ведомое неутомимым Владимиром Карповым, решило выступить в роли реаниматоров утраченной было серии.

Что же планируется в новой Анатомичке? Как и раньше, рубрика займется разбором игровых утилит, тонкостей мультиплейера, мы исследуем содержимое популярных сайтов — любительских и профессиональных — и расскажем читателям, что полезного там можно отыскать и, главное, применить в повседневной игровой жизни. Безусловно, самые полезные программы всегда найдут место на компакт-диске СИ.

А какова "сверхзадача" возрождаемого раздела? Помимо простого расширения кругозора геймеров (имеющих и не имеющих выход в Интернет), мы хотели бы помочь им подольше сохранить инвестиции в коробки с играми — и порой весьма существенные — за счет продления жизни любимых хитов...

Дело в том, что в Сети полным-полно созданных, найденных, придуманных и т.п. их же коллегами-геймерами программ, примочек, утилит, бесплатных серверов-эмуляторов, ботов, конверсий и трюков, которые не только улучшают игровой процесс или вносят в него необычные оттенки, но иной раз и полностью меняют его! Делая, например, платную игру — бесплатной (помните "шарды" и UO сервер на GameLand'е?), модернизируя игровую вселенную по собственному вкусу (цикл про StarCraft и Battle.net) или разъясняя этапы модернизации супер-хитов (эксклюзивная трилогия "Полная и окончательная настройка QII")...

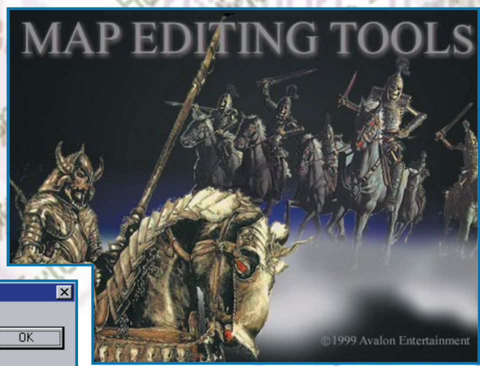
В доказательство серьезности наших намерений мы представляем обзор ведущего патологоанатома Андрея Маховикова a.k.a -Vampire-, который поведает нам, как реанимировать старый хит, имея доступ в Сеть. Он обсудит все прелести создания собственных карт, покажет несколько фокусов с балансировкой персонажей и даже откроет, как безболезненно сменить их пол во всем известной игровой серии "Аллоды".

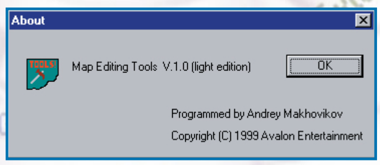
АЛЛОДЫ — ПОЛНАЯ РЕАНИМАЦИЯ

Как бы ни была хороша игра, она рано или поздно надоест. И Аллоды здесь не исключение — так случилось с Печатью Тайны и с Повелителем Душ. Одиночные миссии проходятся за считанные недели. Счастливые обладатели локальных сетей и модемов могут продлить наслаждение, играя между собой на мультиплейерных картах. Но рано или поздно наступает момент, когда все углы облазили по сто раз, и хочется чего-то нового, неизведанного.

"Каждый геймер — кузнец своего счастья" — для Аллодов это переводится так: бери в руки Ниваловский редактор карт и рисуй все, что хочешь. Одна только проблема — редактором надо еще научиться пользоваться. Конечно, есть встроенная подсказка, но для создания качественной карты этого явно мало. На первых порах всегда найдутся мелочи, из-за которых карта или вообще не заработает, или будет вести себя не так, как хотелось бы. Рисование хорошей карты — довольно трудоемкий процесс, тем более что редактор предоставляет минимум функций. Как правило, у большинства пользователей не хватает терпения с ним разобраться. Помочь беде может хороший сайт по игре, например, Вселенная Аллодов [DnD] **WildMaN**'а (**http://www.allods.games.ru**) и набор особых Утилит, предназначенных как для дизайнеров, так и для простых игроков. О нем и пойдет речь ниже.

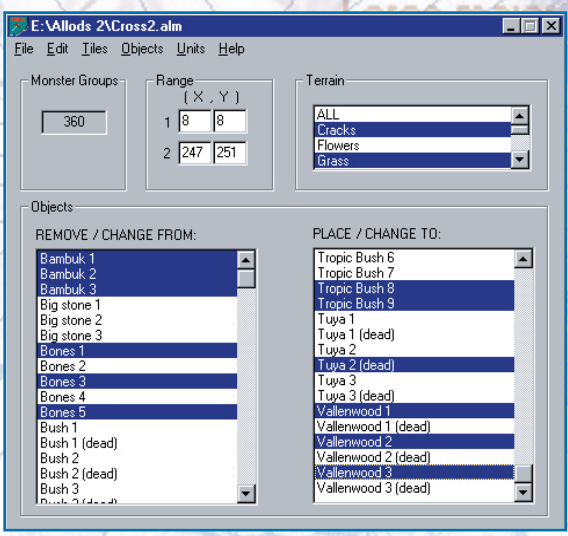
amet10r.zip — **Map Editing Tools v.1.0** (**light edition, Win9x/NT**) — мощный инструмент редактирования карт к игре "Аллоды-2: Повелитель Душ" предназначен для использования совместно с Редактором Карт и предоставляет дополнительные возможности для быстрого создания высококачественных игровых ландшафтов. Прежде всего, это — автоматическая генерация лесов и задание рельефа карты. Команд расстановки монстров почти нет, ибо это не та вещь, которую можно доверять автоматике. В облегченном варианте — light edition — недоступна часть функций полного варианта. Для работы с продуктом — скопировать файлы из архива в каталог игры или в отдельный каталог. В комплект, помимо исполняемого модуля, входит файл справки и демо-карта сложности "Ужас!", созданная с помощью этого инструмента.





Основное неудобство, с которым придется смириться пользователям **Map Editing Tools**, — он не позволяет просматривать сделанные изменения. Поэтому после каждой команды приходится заново открывать карту в редакторе, чтобы увидеть результат.

Работа с **Map Editing Tools** проста. Запустив программу, вы увидите главное окно, в котором есть меню команд и поля для ввода параметров: от них зависит, во что превратится ваша карта. Здесь же два списка деревьев и прочих объектов, применяемых в игре (**Objects**). Их можно комбинировать в любом количестве. Список слева (**REMOVE / CHANGE FROM**) отвечает за удаление объектов, а список справа (**PLACE / CHANGE TO**) — за их добавление. Допустимы любые комбинации. Если, например, хотите все елки на карте поменять на кактусы и пальмы, надо в левом списке выбрать елки, а в правом — соответственно, кактусы и пальмы. Если же перестановку требуется сделать не на всей карте, а на отдельном участке, его координаты можно задать в поле Range. Если и этого мало, попробуйте отметить одну или несколько позиций в списке Terrain — тогда изменения коснутся только деревьев, стоящих на определенном ландшафте, например, только в пустыне или только на траве. Если результат не понравился, операцию можно отменить командой Undo. Более подробную информацию о командах можно найти в файле подсказки, мы же приведем некоторые из них:



СЕРВИСНЫЕ КОМАНДЫ:

Open — Для начала надо выбрать карту командой Open в меню **File**. Заметьте, что команда не загружает файл в память, а лишь запоминает его расположение на диске. Настоящее чтение происходит непосредственно перед выполнением выбранной операции. Это дает возможность править карту в редакторе без необходимости повторной загрузки в **Map Editing Tools**.

Make RIP — Сохранить карту в урезанном варианте (только ландшафт с деревьями) наподобие клиентских карт из Печати Тайны.

Verify map — Ищет и удаляет неправильные объекты, вызывающие сбои — при попытке просмотреть такую карту, редактор закрывается с критической ошибкой. В дополнение процедура также стирает все объекты, расположенные за пределами рабочей области. Взгляните на поле **Range** — при загрузке карты там появляются ее максимально допустимые размеры. Почему они именно такие? Так уж устроена игра, и в частности редактор карт от Нивала — он работает в пределах этих границ. Левый верхний угол имеет координаты (**8,8**). Те, кто уже рисовал карты, знают, что по краям существует "мертвая зона" шириной в **8** клеток, куда нельзя добраться редактором, да и персонажем в игре тоже, однако ее бывает видно. Попадание в эту зону объектов или кусков ландшафта игру не портит, но иногда может странно выглядеть. Течет, например, река и на границе карты ни с того ни с сего врезается в берег.

Проверка может быть принудительно запущена из меню, но при выборе карты командой "Open" производится автоматически.

КОМАНДЫ РАБОТЫ С ЛАНДШАФТОМ (TILES):

Place Terrain — Заполнить определенным ландшафтом прямоугольный фрагмент карты. (Аналогичная опция есть в редакторе от Нивала, но она позволяет проделывать это со всей картой сразу). Границы выбираются в поле Range. Ландшафт (только один) — в списке **Terrain**.

Randomize Altitude — Разнообразить высоту. Напоминает аналогичную функцию из редактора карт, но обладает расширенными возможностями. Команда произвольным образом меняет высоту поверхности в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоу-

гольника определяются параметрами Range, ландшафт выбирается в списке Terrain. Допускается задавать несколько типов поверхности одновременно, при этом дороги всегда остаются ровными. Это важно — игрокам не нравится постоянно скакать по кочкам.

Place Special Tiles — Разбросать по ландшафту специальные элементы — лужи, цветы, коряги — в пределах выделенного прямоугольника. Границы прямоугольника определяются параметрами **Range**, ландшафт выбирается в списке **Terrain**. Доступные для данной операции поверхности: **cracks**, **water**, **grass**, **flowers** — других специальных элементов просто нет. Поверьте, эта процедура здорово украшает карту.

Slope — Задать наклон карты в направлении слева-направо, справа-налево, сверху-вниз или снизу-вверх. Плавный наклон не очень заметен на глаз, но по-разному отражается на области видимости тех, кто идет в гору, и тех, кто с нее спускается.

КОМАНДЫ *РАБОТЫ* С *ОБЪЕКТАМИ* (OBJECTS):

Place Objects — Расставить на карте объекты из списка **PLACE / CHANGE TO** (справа). Таким образом можно сгенерировать лес с произвольным набором деревьев.

Remove Objects — Удалить объекты, отмеченные в списке **REMOVE / CHANGE FROM** (слева).

Change Objects — Заменить объекты из списка **REMOVE / CHANGE FROM** (слева) на объекты из списка **PLACE / CHANGE TO** (справа). Так как замена производится случайным выбором из предложенных вариантов, число выделенных объектов слева и справа не обязательно должно быть одинаковым.

Generate Forest (**Human/Druid/Tropic**) — Нарисовать на карте готовый лес. Набор деревьев соответствует названию. Например, **Tropic** — тропический лес, состоит из бамбука, пальм, кактусов и т.п. Чтобы точнее передать дух игры, следует помнить, что аллод Язес разделен на четыре региона, каждому из которых соответствует свой климат и свой набор растительности. Поэтому при проектировании карты желательно заранее определить, к какой части аллода она относится. Рыцарский и некромантский регионы, как правило, заполняются лесом людей (**Human**), друидский — лесом друидов (**Druid**), оркский — пустыней и тропическим лесом (**Tropic**).

Decorate (**Beach/Mountains**) — Украсить берег или горы. Стало хорошей традицией расставлять ивы вдоль берегов рек (**Beach**) или елки вокруг гор (mountains), так почему бы не облегчить этот процесс? Опция не работает, если на карте нет участков с требуемым ландшафтом.

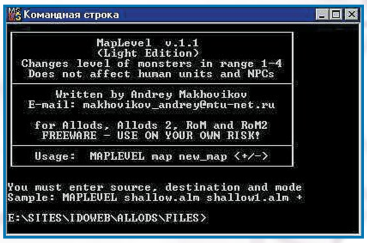
Для всех этих функций можно задать плотность расстановки (всплывающее меню **Density**), границы (параметры **Range**) и ландшафт (список **Terrain**). Во время расстановки не проверяется попадание объектов на одну клетку с монстрами или зданиями, поэтому могут возникнуть сложности при переделке старых карт. В этом случае воспользуйтесь командой **Kill Overlaps**.

Kill Overlaps — Убрать перекрывающиеся объекты. Если на клетке, занятой каким-либо монстром, стоит дерево, оно будет удалено. Функция действует на всю карту, но может не работать с монстрами крупнее одной клетки.

Kill Duplicate Objects — Убрать дубликаты. Если на двух соседних по горизонтали клетках стоят одинаковые объекты, один из них будет удален. Деревья-дубликаты обычно появляются при автоматической расстановке леса или при его копировании и выглядят неестественно. Функция действует на всю карту.

КОМАНДЫ *РАБОТЫ* С *ЮНИТАМИ* (UNITS):

Find Max Group — Показать номер последней группы юнитов на карте. Опция полезна при расстановке монстров, чтобы определять незанятые номера групп.





Монстры в пределах одной группы имеют общую логику, область видимости и параметры respawn'а (воскрешения), поэтому их не следует располагать далеко друг от друга. Ошибки с номерами групп могут привести к снижению производительности и неверному поведению монстров. Вообще-то, счетчик групп предусмотрен в редакторе от Нивала, но почему-то не работает.

Remove All Units — Удалить все юниты на карте. Может пригодиться при переделке карт от первых Аллодов. Нивал решил, что человеческие юниты из Печати Тайны не должны использоваться на картах Повелителя Душ. И в редакторе их уже нет. Поэтому расстановку монстров лучше начинать с нуля.

Change Level (**Up/Down**) — Изменить уровень монстров на единицу вверх или вниз в диапазоне от **1** до **4**. Можно задать границы параметрами Range и выбрать ландшафт в списке **Terrain**. Опция не работает для человеческих юнитов и монстров пятого уровня в связи с отличиями в их формате.

serv2cln.exe — Утилита для первых Аллодов (Печать Тайны), конвертирующая полные серверные карты в маленькие клиентские, с которыми можно вступить в игру, но нельзя начать свою. С помощью этой программы любой дизайнер карт сможет выкладывать свои творения в Сети, не боясь их несанкционированного распространения — теперь нет необходимости отдавать игрокам серверную версию! В Повелителе Душ мультиплейер сильно изменился, и клиентские карты в нем не используются. Параметры запуска следующие:

serv2cln.exe server.alm client.alm

Здесь **server.alm** — имя исходной карты, **client.alm** — имя урезанной карты, которую нужно получить.

От инструментов дизайнера перейдем к более простым утилитам. Все они являются консольными приложениями и запускаются из командной строки окна **MS-DOS**. Все-таки не каждый игрок захочет рисовать свои собственные полноценные карты. И вот что можно предложить в таком случае.

maplevel.zip — Конвертер, меняющий уровень монстров на карте в большую или меньшую сторону в пределах от **1** до **4**, т.е. монстров пятого уровня, **NPC** и человеческих юнитов это не касается. Утилита вряд ли окажется полезной дизайнерам карт — **Map Editing Tools** представляет им больше возможностей. Поэтому конвертер подойдет, прежде всего, игрокам для обработки слишком простых или слишком сложных карт локальной игры, которые надоели или просто не подходят уровню играющих. Конечно, эффект от подобного усовершенствования несравним с удовольствием от новых карт, но все-таки лучше, чем совсем ничего. Программа одинаково подходит для Аллодов и Аллодов 2. Просто скопируйте исполняемый файл из архива в каталог с игрой и запустите, указав имя карты и знак "+" или "-" в зависимости от желаемого действия, например, так:

maplevel.exe cross2.alm cross3.alm -

Эта команда уменьшит на единицу уровень монстров на карте **cross2** и сохранит полученный результат под новым именем — **Cross3**. Таким образом, исходная карта останется без изменений.









(**extr map.zip**, **extr mus.zip**, **extr sfx.zip**) — Различные распаковщики файлов ***.res** для первых и вторых Аллодов. В этих файлах хранится графика, музыка, звуковые эффекты, миссии одиночной игры и прочая полезная информация, которую с некоторой долей фантазии можно куда-нибудь приспособить. Например, одиночные миссии из файла **scenario.res** можно превратить в карты для многопользовательской игры — убрать лишние скрипты, а заодно и поучиться ими пользоваться, корректно прописать название, дипломатию, число игроков и т.п. Это намного проще, чем рисовать все самостоятельно. В результате вы за короткое время можете сделать **46** карт из миссий Повелителя Душ, **28** — из Печати Тайны и **3** — из демо-версии. Для нормальной работы распаковщики должны быть скопированы в каталог игры.

Любители Интернет возлагают большие надежды на мультиплейер. Да, игра на сервере в компании с друзьями захватывает надолго. Но всегда ли можно получить от нее настоящее удовольствие, особенно новичкам, только-только начинающим играть? Что делать человеку, который впервые в игре и совсем не знает карту? А если она квестовая, с монстрами 5-го уровня? Можно, конечно, лезть напролом и рисковать жизнью персонажа, так бережно прокаченного. Можно предварительно посмотреть ландшафт и расстановку монстров в редакторе, но это даст лишь приблизительное представление о прохождении, так как персонаж-то у каждого свой и стиль игры тоже свой. Так что ж, остается только в лоб? Нет. Есть способ лучше.

a2local.exe — Конвертер файлов персонажей Повелителя Душ. С его помощью можно превратить серверного игрока в локального, сменить его тип (воин/маг) и даже пол. Созданный локальный персонаж записывается в файл **11111111.a2c**, получает имя **TESTER** и годится для тренировки прохождения сложных карт, если, например, хочется попробовать квест ничем не рискуя. Чтобы воспользоваться утилитой, надо знать, в каком файле хранится исходный персонаж — он имеет расширение ***.a2c** и длинное цифровое имя. Обычно у пользователей несколько игровых персонажей, но найти нужного можно хотя бы методом тыка. Работать с утилитой нужно только из окна ДОС. Не запускайте ее из Проводника **Windows** или другого файлового менеджера для **Windows**. Утилита не поддерживает длинных имен и просто не найдет файл персонажа. Если, например, ваш файл называется **14168324795.a2c**, в ДОС он будет виден как **141683~1.a2c**. Командная строка для запуска выглядит следующим образом:

a2local.exe 141683~1.a2c -w

Последний параметр задает желаемый вид персонажа:

-w — мужчина — воин

-ww — женщина — воин

-m — мужчина — маг

-mm — женщина — маг

Если вы конвертируете мага с параметром **-w** или **-ww**, он превратится в воина с аналогичными характеристиками, причем голого, так как вещи мага (кроме амулета и браслета) на воина не надеваются. То же самое происходит при превращении воина в мага. Одним словом, выглядит забавно...

Для Печати Тайны существует похожая утилита — **srv2loc.exe**, а также вспомогательная — chr **info.exe**, помогающая разобраться в файлах персонажей.

P.S. Автор всех рассмотренных утилит, Андрей Маховиков **AKA -Vampire-**, предупреждает, что сведения о формате файлов игры были получены экспериментальным путем и никак не согласованы с компанией-разработчиком Аллодов, поэтому возможна несовместимость с отдельными версиями. Сами программы и исходники к ним можно взять здесь:

http://www.allods.games.ru

http://www.games.ru/wildman/files.shtml

http://www.danielbettac.de/html/frames.html

СИ-ONLINE





ЛУЧШАЯ *RPG* ГОДА?

ДОСТОИНСТВА

Стильность и продуманность во всех аспектах — от дизайна до сюжетной линии; необычные и яркие персонажи; лихо закрученная сюжетная линия; уйма самых разнообразных локаций, квестов, NPC, противников, оружия; симпатичная и слегка необычная ролевая модель.

НЕДОСТАТКИ

Вездесущие баги; дефицит озвучивания персонажей; перенасыщение диалогами.

РЕЗЮМЕ

Скажу просто — игра великолепная. Опыт Baldur's Gate был не только учтен, но и преумножен. Не было бы прародителя — игра безоговорочно заслуживала бы высших десяти баллов, но поскольку он все же есть, то оценка чуть-чуть ниже. Право первородденного, знаете ли...

9.0

2	VIDEO
0.5	SOUND
2	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1.5	ORIGINALITY
1	ADDITIONS



Платформа: PC
Жанр: RPG
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studio
Требования к компьютеру: PII 300, 64Mb RAM
Интернет: http://www.planescape-torment.com/







PLANESCAPE: *TORMENT*

Сергей Дрегалин

А ведь это замечательно, что есть на свете Baldur's Gate. И знаете почему? Все просто — есть с чем сравнивать. Без существования «Лучшей RPG 1998 Года» о Planescape: Torment пришлось бы долго и муторно рассказывать на бесчисленном количестве страниц.

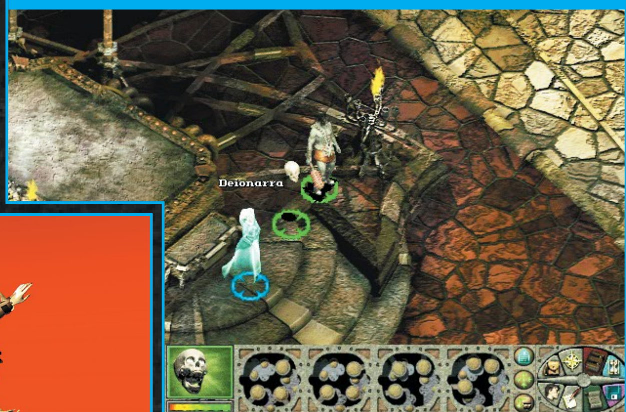
Но все в этом мире, как вы знаете, познается в сравнении, поэтому я как можно чаще и буду к нему прибегать. Этим вы избавитесь от утомления органов зрения, а я — от покупки новой клавиатуры. На сем и условимся.

СТИЛЬНО, *ЧЕРТ* ПОБЕРИ!

Planescape: Torment — игру, разработкой которой занималась команда Balck Isle, лицензировав движок Baldur's Gate, ждали давно и ждали с нетерпением. Час пробил — релиз появился в продаже в начале декабря, сразу вызвав закономерный фурор. Беглого взгляда на всю нижеследующую статью, изобилующую восклицательными знаками и лестными эпитетами, а также на финальный балл достаточно, чтобы понять — **Planescape: Torment** ожидали не напрасно. Почему? А с этим мы сейчас и будем разбираться.

Наверное, не слишком правильно начинать оценку ролевой игры со стилистики. Пожалуй, более справедливо впиться зубами в ролевую модель или, на худой конец, разобрать по косточкам интерфейс, но давайте все же обратимся именно к стилистике. Игра обаятельна. Обаятельна, несмотря на яркие цвета, несмотря на более смелый дизайн, нежели в Baldur's Gate, и даже несмотря на тот факт, что главный персонаж — зомби. Полуразложившийся, латаный-перелатаный, местами подгнивший зомби. Как при всем при этом можно говорить о каком-то «обаянии»? Друзья, всему виной Стилистика.

Красотка Дейонарра – виновница бессмертия нашего героя. Она-то раскаялась, да только пользы от этого ровным счетом никакой







Сеча в баре фракции Dustman. Что любопытно – если вы займете грамотную оборону, то можно запросто порубить в капусту всех фанатиков!

Ну, например, как вам нравится меню, которое содержит пункты New Life, Resume Life, The Abyss (соответственно — новая игра, загрузка старой и выход). Если вы знакомы с идеологией игры (см. номер 49 СИ), то вы оцените этот ход. Или общая карта, которая состоит из сшитых кусков кожи, что хорошо перекликается с видом нашего главного героя. Или даже курсор, напоминающий иголку, которой эти куски сшили. А сленг, который используют местные жители?.. В общем, в игре мириады незаметных на первых взгляд моментов, которые делают ее стильной и, не побоюсь этого слова, культовой.

Почему я так заостряю на этом внимание? Попытаюсь объяснить. В принципе, вся игровая информация была хорошо известна еще задолго до начала продаж, поэтому **Planescape: Torment** никогда не был «темной лошадкой». Именно поэтому большинство находок и нововведений были приняты как должное — о них знали, и в шок они не повергли. А вот все стильные «мелочи»... Вот они-то больше всего и порадовали. Хотя и в остальном игра держит марку, не сомневайтесь.



КОСМЕТИКА

Жаждете конкретики? Парад-алле! Начнем разговор с технической реализации игры, т.е. о том, как это все выглядит со стороны. Хорошо знакомый движок Infinity узнается моментально, хотя видоизменений он претерпел порядочно. Главное, что почти все изменения, пускай они и из серии «пустячок, а приятно», пошли на пользу — интерфейс стал однозначно удобнее. Например, появилась кнопка, позволяющая постоянно центровать экран на ведущем персонаже; были убраны боковые панели, которые аккуратно вписались в нижнюю панель; правой кнопкой открывается меню, позволяющее вызывать основные экраны (инвентаря, статистики, карты и т.п.) или выбирать предмет из «быстрых слотов». Изменился и журнал, который стал более аккуратно аккумулировать информацию на манер Fallout. Правда, журнал еще нужно найти, но это отдельная песня...

Также в лучшую сторону изменилась и карта — на ней теперь маркерами отмечаются и снабжаются подписями все ключевые места. Больше того, вы сами можете проставить неограниченно много маркеров, оставив любой комментарий.

Что касается анимации и эффектов, то **Planescape: Torment** на порядок более продвинут по сравнению со своей однодвижковой предтечей. В частности, отдельного эффекта удостоился критический удар, который теперь вызывает содрогание экрана и яркий взрыв красок. Да и вообще, чего уж греха таить, графика в Planescape: Torment ощутимо лучше. При этом намного симпатичнее и насыщеннее стали не только локации, но и видеовставки. Радует, что все показанные ролики заносятся в специальный список, откуда их можно проиграть в любом порядке любое число раз. Будет чем развлечь гостей...



Принципиально важный ход — режим бега. Очень удобно, особенно когда нужно обследовать большую по территории локацию или просто показать спину превосходящим силам противника.

Но, как уже было сказано, прародитель игры легко узнается. Костяк движка остался прежним, к примеру, не поменялась система сражений — пробел по-прежнему «подвешивает» игру на паузу; максимальное число персонажей в отряде — шесть и так далее; быстрое сохранение игры — клавиша «Q» и т.д. Короче говоря, разобраться в **Planescape: Torment** проще простого, при условии, что вы не понаслышке знакомы с Baldur's Gate.

Подводим итог. Несмотря на косметические изменения, интерфейс был обновлен и оптимизирован весьма солидно. Можно даже сказать, у игры новое лицо. Симпатичная такая новая мордаха...

МОЙ ЛАСКОВЫЙ И НЕЖНЫЙ... ЗОМБИ

Главный герой **Planescape: Torment** — бессмертный склеротик по имени... Впрочем, на то он и склеротик, чтобы не помнить своих паспортных данных. Поэтому представляется наш красавец просто — Безымянный (Nameless One). Каждое перерождение делает Безымянного все более похожим на зомби и все сильнее уродует. По большому счету, внешность героя балансирует где-то на грани — пара реинкарнаций, и играть за него было бы... кхм... нескольно противно. Но пока он хотя красотой и не отличается, но определенным шармом все же обладает.

Город усеян трупами, но мировоззрение героя даже не шелохнулось! Да и уцелевшим жителям, похоже, плевать на судьбу своих земляков



Кстати, а за что его так, курилку? Уже в самом начале игры выяснится, что причиной всех бед Безымянного стала красавица по имени Дейонарра (Deionarra). О насланном ею проклятии теперь сожалеют они оба — такова проза жизни, что ля фам иногда действуют в горячке, а потом раскаиваются. Да только запоздало...

Стартует **Planescape: Torment** в наполненном романтикой месте — городском морге. Все честь по чести — растерзанные жмурики, кровушка, отдающие леденящим холодом каменные плиты... Мило, верно? И тут же к Безымянному примкнет веселый компаньон по имени Morte. Этот, с позволения сказать, персонаж (вообще-то, это летающая черепушка) станет долгосрочным спутником и бессменным компаньоном. А на первых порах он будет вправлять мозги главному герою, освежая его память и комментируя все, что можно прокомментировать.

Возвращение памяти для Безымянного судьбоносно — каждое воспоминание принесет бонус какой-либо характеристике или наградит новым скиллом, или повысит определенный навык, или просто подскажет, как действовать дальше. Это объясняется тем, что в прошлые жизни Безымянный достиг высшего мастерства во всех боевых и магических искусствах, а сейчас он просто вспоминает былые навыки (ау-у, Ревенант!). Кстати, вас не волнует тонкий вопрос — если он был таким крутым, кто же его заставил склеить ласты?!

Есть у постоянного возвращения к жизни один замечательный эффект — Безымянный каждый раз после смерти оказывается в хорошо знакомом морге (по крайней мере, так обстоит дело в начале игры). При этом в инвентаре и статистике не происходит никаких нарушений! Очень милое дело.

ТАТУ НЕ ПОРТИТ КРАСОТУ!

Ролевая модель **Planescape: Torment** разительно отличается от ролевой модели приснопамятного Baldur's Gate. Я бы даже сказал, весьма сильно отличается, несмотря на формальное следование своду правил AD&D 2nd Edition. Если Baldur's Gate был ну просто образцовым воплощением оного свода (насколько это было возможно), то наш клиент, конечно, их использует, но весьма во фривольной трактовке.

Сейчас поясню. Начнем с самого начала — генерации персонажа. Ждете привычного экрана со статистикой и кнопки Reroll, которая будет нажиматься вновь и вновь до дыр на экране монитора? Ничего подобного. Точнее, экран-то









будет, но вот генерации как таковой вы осуществить не сможете. Выбрать класс персонажа — тоже. Мировоззрение — строго нейтральное, и опять никакого выбора. Даже профессию — и ту жестко определили: файтер, и точка. Единственно, что можно хоть как-то модернизировать, так это статистику, но и тут вариации невелики (см. ниже).

Наверное, такой подход сильно смутит тех, кто предан до мозга костей славным идеям классики AD&D. Но давайте постараемся подойти непредвзято. Главный герой игры нам известен? Известен. А это означает, что и его характеристики тоже известны. Отсюда и такие четко очерченные рамки. Ну уродился он в очередной раз человеком, файтером с истинно нейтральным мировоззрением — ничего не попишешь. Весь ваш полет фантазии по части генерации можно выплеснуть на двадцать один свободно распределяемый поинт между основными характеристиками (изначально все они равны девяти).

Хорошо, с генерацией разобрались. А дальше — неужели так и останемся с довольно прямолинейным персонажем? Неужели не сможем хоть как-то «довести его до ума»? Конечно, сможем. В этом-то и состоит вся прелесть, вся фишка, если хотите.

Начнем с класса. Не знаю, вызовет ли у вас это удивление, но класс теоретически можно менять в любой момент! Происходит это следующим образом — отыскиваем специфического персонажа и говорим ему что-то в духе: «А не поднатаскаешь ли меня, уважаемый, в магии?». И вуаля — из файтера мгновенно переквалифицируемся в мага. Но это все расписано в несколько упрощенном виде, а на деле процесс смены несколько сложнее, хотя бы из-за требований к минимальным значениям характеристик.

С повышением базовых статистик нет никаких хитростей, поэтому сразу перейдем к мировоззрению. Вот тут начинаются сюрпризы. Мировоззрение в **Planescape: Torment** изменяется исключительно в зависимости от ваших поступков. И это, согласитесь, очень и очень логично. Насколько я понял, основой для того или иного мировоззрения является принадлежность главного героя к какой-либо фракции. С другой стороны, на мировоззрение также влияют стиль бесед (типа, пацаны, фильтруйте базар!) и частота размахивания отточенным клинком. Точнее, даже не сама частота, сколько выбор тех, кто почувствует на себе его острие; например, убийство мирных граждан явно не сделает вас Lawful Good. Хотя... Такова ситуация в теории. А на практике дело обстоит несколько иначе — я ради эксперимента вырезал половину населения Сигила (а вообще, я очень добрый). И что вы думаете? Нуль эмоций — как со стороны местных жителей, так и со стороны пресловутого мировоззрения! Свои кровавые пробы я начал с местных проституток — с понтом борюсь за моральную чистоту города. Ничего что у самого морда синяя и у дружков видок бандитский — в душе все мы благородные рыцари... Когда номер с представительницей древнейшей профессии не прокатил (не жалуют жриц любви, не жалуют), я занялся добропорядочными гражданами. Хотя какие они добропорядочные, коли даже не приходят друг другу на помощь? В лучшем случае окажут поддержку, только если находятся на расстоянии протянутой руки. Ладно, и это можно вытерпеть. Но как объяснить, что после этой кровавой бойни мировоззрение Безымянного не изменилось ни на йоту? Ничего себе — истинно нейтральный!

А вот что касается фракций... Тут нужно несколько комментариев. Став адептом той или иной фракции (кстати, присоединиться можно только к пяти или около того), главный герой, помимо РЕАЛЬНОГО изменения мировоззрения, получает дополнительные бонусы и даже специфическое оружие. Например, примкнув к Dustmen, вы заполучите в распоряжение уникальное заклинание, которое лечит главного героя и его верного спутника — Morte, а также бонус против нежити плюс неплохую палицу; Godsmen — добавят единичку к харизме и при правильно выбранной линии диалога — еще одну единичку к мудрости и т.д.

Теперь плавно переходим к прокачке мастерства владения оружием или по научному — weapon proficiencies. Опять же **Planescape: Torment** предлагает свой взгляд на вещи, который можно сформулировать так — что больше всего используем, то и прогрессирует. Предпочитаете махать кулаками на манер тайских боксеров? Извольте дополнительный «плюсик» к Fist после повышения уровня. Помимо этого повысить навыки по обращению с оружием можно у наставников.

Еще одна специфическая находка Planescape: Torment — татуировки. Вот это действительно весело — выводим у себя на спине какую-нибудь приглянувшуюся руну и получаем бонус. Например, татуировка Tattoo of Accuracy прибавляет к THAC0 +1, а такая штучка, как Weeping Stones увеличивает число получаемых XP при колдовстве, дает десятипроцентную защиту от обычного и магического холода, увеличивает на единицу AC и уменьшает на единичку харизму. Можно сказать, что такие нательные рисунки — некий аналог магических колец и амулетов.

НЕБЕЗПЯТЕН

Еще одна банально-прописная истина — не бывает ничего идеального. В **Planescape: Torment** есть множество спорных моментов, которые могут нравиться, могут — нет, но есть и достаточно объективные промашки со стороны разработчиков. Например, неприятный баг, из-за которого **Planescape: Torment** начинает безбожно тормозить примерно через час игры (как этого избежать — читайте в руководстве на последних страницах).

Но оставим технические проблемы, обратимся лучше к игровым и логическим несуразностям. Во-первых, неприятно, что в **Planescape: Torment** слишком много не озвученных диалогов. Собственно, даже правильнее сказать так — слишком много диалогов, и практически нет озвучки. После Septerra Core, где персонажи тоже не отличались излишней молчаливостью и где была озвучена буквально каждая реплика, Planescape: Torment напоминает монаха, давшего обет молчания.

Далее, неразбериха с уничтожением мирных граждан. Попробуй в Baldur's Gate в одноименном городе мечом помахать! Сразу как черти из табакерки повыскакивают закованные в латы красавцы со своим занудным «I serve the Flamingfist!». А тут — хоть весь Сигил в крови утопи, а реакции ровным счетом нуль.

Остальное — если не придираться, то не играет существенной роли. Ну, например, разве не привыкли мы еще со времен Diablo, что реальный вид оружия почти никогда не соответствует тому предмету, который держит в руках персонаж? Подумаешь, что в слоте находится оторванная конечность зомби — наш герой на общем экране гордо сжимает в синей лапище шикарную шипованную дубину...

Замечу также, что ключевым словом в форумах, посвященных Planescape: Torment, является слово «bug». И это, увы, наводит на определенные мысли.

СНИМАЕМ ШЛЯПЫ — ПЕРЕД НАМИ ХИТ!

Но как бы там ни было, **Planescape: Torment** — одна из лучших ролевых игр года. Учтите, что при общей популяризации жанра стать лучшим становится все сложнее и сложнее, поэтому это очень серьезный комплемент. Загляните ради интереса через недельку-другую на игровые чарты.

Повторяю, об игре было многое заранее известно, поэтому я даже с ленцой взялся за нее. И уже буквально через несколько минут сидел с горящими глазами. А это, поверьте, что-то означает! Хотите искренний ответ? Planescape: Torment — это безумно увлекательно и безумно стильно. Для меня это основополагающие вещи. Ну а если добавить к этому около ста двадцати самых разнообразных квестов и поддержку многопользовательской игры...

Одно слово напоследок — рекомендую!

СИ REVIEW











CYBER TROOPERS VIRTUAL ON ORATORIO TANGRAM

Платформа: Dreamcast
Жанр: драки виртуальных роботов
Издатель: Sega
Разработчик: Sega R&D 3
Кол-во игроков: 1-2
Альтернатива: Virtual On, Cyber Sled
Онлайн: www.sega.co.jp

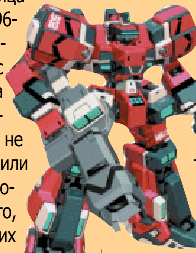




Михаил Разумкин

Вы когда-нибудь играли в Virtual On на игровом автомате? Нет!?! Вы вообще не слышали об этой игре?! В принципе, ничего страшного в этом нет. Но, возможно, теперь пришло время познакомиться с одной из самых популярных игр в Японии, недавно переведенной на Dreamcast — **Virtual On Oratorio Tangram.**

VOOT появилась на свет весной 1998 года на игровых автоматах, основой которых была одна из мощнейших игровых машин в мире Model 3 (step2) от Sega. Ее предшественница вышла еще раньше — в 96-ом. Чуть позже она появилась на мало кому сейчас известной приставке Sega Saturn. Но основной чертой обеих игр были вовсе не графические достоинства или достижения в области игрового процесса (тоже, впрочем, немалые), а то, что Virtual On так и не покидал десятку лучших аркад Японии с того самого 96-го. Американцы, конечно, не были так воодушевлены первой частью, чего не скажешь о второй. Так один из американских игровых журналов GameFan поставил **VOOT** "скромную" оценку в 100%. Давайте попробуем разобраться, чем же эта игра заслужила всеобщую любовь.



Итак, представьте себе трехмерную арену, как правило, квадратной формы, на которой располагается несколько подобий зданий (диапазон вариаций от космопорта до океанского дна). Это и есть поле битвы. В качестве воинов выступают два огромных робота-андроида (т.е. по форме сходных с человеком), выполненных в традиционной японской манере. Эти гиганты обладают шестью степенями свободы, т.е. ограничены в пространстве только территорией арены. Они вооружены и, как говорится, чрезвычайно опасны. Сам игровой процесс несколько напоминает так популярный сейчас deathmatch (чем он, собственно, и является) из какого-нибудь Unreal Tournament, только враг всего один. Вы бегаете, прыгаете по арене и без перерыва палите во врага. Для последнего действия у каждого робота имеется два типа оружия и один супервыстрел. Боезапас ограничен лишь временем перезарядки, а ближний бой между роботами, как и положено в Японии, идет на мечах. Если вы считаете, что два типа оружия это очень мало, то вы ошибаетесь. Все дело в том, что в **VOOT** оружие используется в комбинации с движениями, как в любом стандартном файтинге. Всего существует 39 таких комбинаций для каждого из роботов. Но на самом деле все не так просто, как может показаться с первого раза. Ведь реальный игровой процесс чрезвычайно динамичен и состоит из постоянного маневрирования, попыток уклониться от вражеских выстрелов, собственных атак и т.д. Причем каждый шаг должен быть тактически просчитан, "наобум" можно играть лишь на низших уровнях. Сразу стоит поставить точки на "i" — **VOOT** сложная игра, и лишь после многочисленных неудач вы начинаете "чувствовать" ее.





Немного о самих cyber troopers. Вам на выбор предлагается 11 моделей роботов, пять из которых остались из первой части, пять появились вновь, а один является секретным. Все они различаются формой, оружием и поведением в бою. Но, несмотря на значительную разницу, роботы великолепно сбалансированы, что говорит о немалой работе, проделанной разработчиками (не случайно полное название этой игры звучит как Cyber Troopers Virtual On Oratorio Tangram. version 5.4). Таким образом, выбор машины является лишь делом вкуса. Кроме того, есть особый режим, в котором вы можете выбрать цвет своего героя и даже спроектировать для него эмблему. Это было придумано специально для поединков через Интернет, которые пока доступны преимущественно жителям Японии, тем не менее, данной опцией можно пользоваться и в других режимах игры. Пожалуй, стоит заметить еще одну особенность. На спине каждого из роботов укреплен Dreamcast, являющийся по задумке разработчиков центром управления. Согласитесь, интересная "фишка".





Теперь перейдем к управлению. В оригинале игры использовался двухрычажный штурвал (полный аналог тракторного) с парой кнопок на каждом из рычагов. Для фанатов подобного управления (кстати, очень удобного) был выпущен специальный джойстик, который можно приобрести отдельно, но это несколько накладно. Использование же стандартного дримкастовского джойстика вызывает чувство легкого расстройства, поскольку несколько сложновато для освоения. В игре существует несколько готовых вариантов раскладки. Разберем вариант "А". На аналоговую рукоять возложены функции поворота робота вокруг оси, в то время как крестовина служит для перемещения, что сильно затрудняет их одновременное использование, а ведь своевременное маневрирование — это основной ключ










к победе. Остальное вполне благопристойно — "шифты" использованы под оружие, а цифровые кнопки под блок, прыжок и ускорение.

Двигаемся дальше и переходим к режимам игры. На этот раз у Sega было достаточно времени, и уже в японской версии их более чем достаточно. Кроме стандартных режимов для одного и двух игроков и уже упомянутого "Virtuaroid Customize", позволяющего раскрашивать своего робота, в игре есть еще несколько полезных опций. Среди них режим поединка по сети, правда, через японский сервер, что делает нормальную игру практически невозможной; режим тренировки, позволяющий полностью овладеть навыками управления; режимы "Replay" и "Watch mode", при помощи которых можно записать на VMU (карточку памяти) и потом насладиться наиболее памятными боями. Кроме того, есть возможность установить "Fog Mode", который превратит игру в "Turok: Mecha Hunter" (хе-хе), либо отключить все оружие дальнего действия в "Melee-Only" и рубиться врукопашную. Конечно, наибольший интерес в игре представляет режим двух игроков, реализованный через разделенный экран (splitscreen). Сами понимаете, это не только неудобно, но и плохо с графической точки зрения, поскольку уменьшается детализация и сильно ограничивается обзор. Через Интернет мы играть не сможем, но для любителей полного экрана остается возможность игры через link-up cable. Правда, для этого им потребуется два телевизора, две приставки и два диска, но зато в итоге получается практически полная копия игрового автомата без каких-либо ограничений в скорости и графике.

О ней-то мы сейчас и поговорим. Как уже упоминалось выше, VOOT — это порт с игрового автомата. После нескольких неудач в далеком прошлом качество перевода игр на приставки (сильно уступающие аркадным машинам в производительности) у Sega остается на достойном восхищения высоком уровне. Это на 100% относится и к предмету нашей статьи. Оригинальная версия игры была практически идеальна графически: детализированные модели роботов, активный задний план, качественные текстуры высокого разрешения, обилие спецэффектов, постоянно высокая частота смены кадров. Конечно, количество полигонов в варианте для Dreamcast несколько убавилось, в силу чего снизилась общая детализация арен и роботов. Но жертва была не напрасной, поскольку игра продолжает "бегать" на недоступных для многих 60 кадрах в секунду с завидным постоянством и практически не тормозит (раз за сто боев не в счет). Добавьте к этому обилие всевозможных эффектов типа огромных взрывов, силовых волн, ракетных шлейфов, лазерных трассеров и т.п. Говоря двумя словами, графически VOOT ненамного, но превосходит намковскую Soul Calibur — признанного лидера в визуальном плане на сегодняшний день.

Статья неожиданно подошла к концу. И на вопрос — присоединится ли Россия к всеобщей любви к Virtual On Oratorio Tangram или нет — придется отвечать вам, дорогие читатели. Хотя подобный вердикт вряд ли возможно вынести просто прочитав статью. В подобные игры надо играть в живую.

СИREVIEW









Д О С Т О И Н С Т В А

Отличный графический движок и захватывающий игровой процесс.

Н Е Д О С Т А Т К И

Некоторая сложность в управлении.

Р Е З Ю М Е

Великолепная игра во всех отношениях. Настоящий гимн японским разработчикам.

9.0

2	VIDEO
1.5	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS

CRUSADERS OF MIGHT & MAGIC





Платформа: PC, PS
Жанр: action
Издатель: 3DO
Разработчик: New World Computing
Требования к компьютеру: минимум Pentium 233, 32 Мб RAM; рекомендуется PII-300, 64 Мб RAM, 3D-accelerator
Онлайн: http://www.3do.com/products/pc/crusaders



Рождество — светлый праздник, день, когда миллионы людей желают друг другу счастья и дарят подарки. Ну а чем порадовать настоящего геймера, как ни хорошей игрой? Нет более желанной поры для разработчиков, чем первая половина декабря — яркие коробки попросту сметаются с прилавков магазинов, только успевать подвозить.

Максим Заяц

Молодые и старые, богатые и не очень покупатели достают из кошельков и бумажников честно заработанные фунты, доллары, рубли и лиры, и золотая река течет в карманы скромных тружеников компьютерного фронта. Главное — не опоздать, выпустить свою игру именно в эту золотую пору, и тогда все будет хорошо. Жаль только, что спешка порой идет в ущерб качеству... Проект **Crusaders of Might & Magic** был анонсирован сравнительно недавно и казался весьма многообещающим. Еще бы — игра нового жанра на основе культовой вселенной Might & Magic, неплохая вроде бы графика и главное — возможность по-новому взглянуть на уже знакомый мир. Фанаты считали дни в ожидание релиза, и он не заставил себя долго ждать.

С недавних пор сюжеты знаменитых игровых серий Heroes of Might & Magic и Might & Magic тесно переплелись между собой — события, которыми заканчивалась очередная стратегическая баталия, плавно подхватывала ролевая игра, и наоборот. Логично было бы предположить, что **Crusaders of Might & Magic** попытается каким-то образом вклиниться в эпическую сагу о борьбе Катерины-Роланда-соТоварищи с демонами, нечистью и прочими захватчиками, посягнувшими на цветущие земли Эравии. Увы, сюжет для игры сочинили свой, «оригинальный»... Могучий некромант Некрос, обреченный на вечную жизнь, надеется покорить этот мир с помощью некоего древнего оружия, части которого старательно собирает его армия мертвецов. Уничтожая целые города и деревни, они не щадят никого. Но однажды маленькому мальчику по имени Дрейк удалось спастись от солдат Некроса. Двадцать лет спустя он один выступил против могучего некроманта и всей его армии.

Спаситель человечества широк в плечах и явно не дурак подраться, но это не мешает ему на зависть Ларе Крофт выполнять головоломные прыжки и хорошо бегать. Ролевая система не испортила нашего героя. Параметры есть,











но они где-то там, далеко, и вспоминаешь о них лишь в тот момент, когда в горячке боя раздается торжественная музыка, извещающая о повышении уровня. Все добро, которое мы таскаем с собой — эликсиры, ключи, оружие, доспехи и амулеты — размещается в немногочисленных клеточках Inventory. Часть вещей можно нацепить на себя, все остальное приходится тащить в малогабаритном рюкзаке-невидимке. О достоинствах и недостатках того или иного предмета поначалу приходится судить лишь по его цене и по внешнему виду, другие параметры выясняются уже по ходу дела. Помимо топоров, мечей и алебард Дрейк владеет еще и магией и время от времени способен порадовать врагов парой-тройкой молний и огненных шаров. Набор заклинаний более-менее стандартен, плохо лишь то, что на момент начала игры наш герой способен только освещать себе путь — более сложной магии еще предстоит учиться.

Решительная борьба с Некросом включает в себя изничтожение отрядов нечисти всех сортов и мастей, а также выполнение квестов. И тут как нельзя более кстати приходится умение Дрейка бегать. Все дело в том, что мир, по которому он путешествует, не просто велик — огромен, и для того чтобы добраться из одной точки в другую, порой приходится затратить не меньше часа реального времени. Об испытываемом при этом удовольствии мы поговорим немного позже, а пока пара слов об управлении. Мышка отвечает за перемещения камеры, удары и блоки, с помощью клавиатуры мы двигаемся в выбранном мышкой направлении, приседаем, прыгаем и упражняемся в магическом искусстве. Облегчить жизнь играющего призваны многочисленные hotkeys, позволяющие мгновенно использовать эликсиры и перебирать оружие. Такой интерфейс казался бы весьма неплохим решением, если бы ни наличие в игре определенного числа аркадных моментов. Что ни говори, а скакать по узеньким платформам с помощью мышки весьма и весьма неудобно — вспомните хотя бы Thief.

Не зря, ох, не зря на официальном сайте **Crusaders of Might & Magic** всех игровых персонажей — и плохих, и хороших — поместили в раздел «Монстры». Более точное название, пожалуй, сложно подобрать. Ну как еще, по-вашему, можно обозвать существо, обладающее внешностью резиновой куклы и интеллектом трехлетнего ребенка? В одной деревушке можно запросто насчитать до десятка абсолютно одинаковых пейзан — братьев-близнецов, но иначе — у каждого из которых заготовлена для нас фраза типа: «Как я устал от всего и как я боюсь жить в этом страшном месте». Устал? Это дело поправимое. Хорошенько замахиваемся, и на землю падает бездыханное тело и кучка монет — все это на глазах у остальных обитателей, прошу заметить. Думаете, начнется паника? Ничего подобного, все то же самое: «как я устал» и «будьте осторожны в пути». Отчаявшись найти хоть одно разумное существо, отправляемся к местному торговцу. «Пожалуйста, пожалуйста, чего изволите?» Извини, друг, не при деньгах мы сегодня. Хороший удар дубиной обрывает парня на полуслове, он отлетает к стене... где и остается в течение следующих двух минут, пока мы отрабатываем на нем все мыслимые и немыслимые удары ближнего боя. Поистине из стали сделаны эти торговцы, но самое главное — незлобные они, необидчивые. Другой бы давно уже собирал народ с рогатинами и кольями, а этот ничего, кровь утер и вновь: «Пожалуйста, пожалуйста». Натуральные монстры в плане разума и проявления здоровых эмоций куда живее и непосредственнее — пытаются обходить сзади, парировать и уклоняться от ударов, одновременно нападать с нескольких сторон... Но все равно с хорошо освоившим прием «в душу с разбега» игроком они могут справиться лишь толпой. И ошибаются... почти как люди. До жути приятно наблюдать за скелетом, который с упорством бульдозера пытается добраться до нас через груду ящиков или, завидев нас, смело десантируется с обрыва в пропасть...

Одним из основных плюсов игры должно было стать графическое оформление, и глядя на ранние скриншоты, в это хотелось верить. Однако и тут наши желания не вполне совпали с возможностями разработчиков. Огромные пространства, путешествия по которым отнимают так много времени, поражают своим однообразием. Десять минут бежать по неприметной тропинке между абсолютно одинаковых скал или целый час пробираться по одному и тому же туннелю способен лишь человек, у которого напрочь отсутствует эстетическое восприятие окружающей действительности. Очевидно, разработчики хотели дать нам возможность полюбоваться красотами окружающего мира. Но чем здесь любоваться? Фиолетовыми поганками, которые попадаются под ноги в течение всего многокилометрового пути? Отдельные текстуры почему-то упорно не хотят стыковаться друг с другом, образуя малосимпатичные дыры и провалы. Подходишь к закрытым воротам, слегка поворачиваешь камеру и с интересом наблюдаешь за тем, что делается снаружи. Число полигонов, использованных при создании некоторых персонажей, можно пересчитать по пальцам одной руки. Заклинания? Да, они весьма эффектны, и это лишний раз подчеркивает недостатки всей остальной «квадратной» графики.

Душевно порадовавшись за движок в самом начале игры, я немедленно изменил свое мнение, оказавшись на открытом пространстве. «Тормоза» безбожные, хотя с чего, казалось бы? Переключение между локейшнами может происходить прямо посредине поля, после чего мы непременно оказываемся в гордом одиночестве, даже если секунду назад за нами гналась целая толпа разъяренных врагов. Шаг — и позади уже никого нет. Команда бета-тестеров (если таковая была) явно уволилась вскоре после начала работы над проектом, и потому мы имеем зависающие в воздухе предметы, людей и животных, «мертвые зоны» и строчку в мануале: «Если вы пытаетесь запрыгнуть на какой-то объект и вам это не удается, значит, объект этот не приспособлен для того чтобы на него запрыгивали». К слову сказать, таким объектом вполне может оказаться абсолютно плоская горизонтальная платформа.

Звук — отдельная песня. Начнем с хорошего: разработчики решили не утруждать себя созданием новых музыкальных тем и использовали в **Crusaders of Might & Magic** свои старые наработки. Очевидно поэтому музыка в игре получилась приятной, знакомой и создает хоть какую-то атмосферу. Но голоса... Складывается впечатление, что в целях экономии средств и времени озвучивать игру решили силами программистов и художников, не привлекая к делу актеров со стороны. Молодые плохо поставленные голоса поневоле заставляют вспомнить иные «локализации» митинских умельцев. Последней каплей, переполнившей чашу терпения, стала древняя старуха, вещающая голосом студентки-первокурсницы.

Сложно сказать, что двигало разработчиками из 3DO, когда они в исторически короткие сроки создавали на основе культовой вселенной Might & Magic ТАКУЮ игру. Полная эйфория от успеха остальных проектов и желание подзаработать на рождественских распродажах? Уверенность в том, что фанаты гарантированно приобретут любую новую игру серии и будут просто в восторге от столь смелого эксперимента? Сложно сказать. **Crusaders of Might & Magic** таинственным образом умудрилась отстать от современных стандартов на несколько лет, и если во времена первого Quake ее восприняли бы на «ура», то сейчас единственной оценкой может быть «посредственно». Печально говорить такое о детище 3DO, славившейся действительно качественными игровыми проектами, но факт остается фактом — сложнее всего мне было заполнять графу «достоинства» в резюме этого обзора. Банальный сюжет, посредственная графика, откровенно слабый AI и масса упущенных бета-тестерами недочетов успешно провалили первую попытку создать игру нового жанра на основе вселенной Might & Magic. Недавно разработчики намекали на возможное продолжение. Хочется надеяться, что это все-таки была шутка... или что вторая попытка окажется более удачной. Ну а пока в качестве лекарства от безнадежно испорченного настроения рекомендуется принимать Heroes of Might & Magic 3 и Might & Magic VII — по три-четыре часа в день.

СИ REVIEW







ДОСТОИНСТВА

Попытка создать игру нового жанра на основе культовой вселенной Might & Magic

НЕДОСТАТКИ

Банальный сюжет, посредственная графика, откровенно слабый AI и масса упущенных бета-тестерами недочетов

РЕЗЮМЕ

Единственно возможная оценка — «посредственно». Спешка, вызванная желанием разработчиков непременно выпустить игру к Рождеству, фактически привела к провалу проекта.

6.0

1	VIDEO
0.5	SOUND
1.5	INTERFACE
1.5	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
0.5	ADDITIONS

DONKEY *KONG* 64





Платформа: N64
Жанр: Платформер
Издатель: Nintendo
Разработчик: Rare
Количество игроков: 1-4
Онлайн: www.rareware.com

Сергей Овчинников

Может ли Бог создать такой камень, который он сам не в состоянии будет поднять? Этим, без сомнения, глубоким философским вопросом задавалось немало любителей поразмышлять на досуге о сущности бытия. Любят подумать над ним и те, чьей основной профессией является набивание на компьютере десятков и сотен тысяч ничего не значащих фраз о перспективах индустрии и великих событиях прошедших лет, о суперхитах и мегапровалах, в общем, обо всем том, за что вы, дорогие читатели, так любите многочисленные игровые издания.

Тяжела и несправедлива судьба заведомого, запрограммированного суперхита. В особенности суперхита от превозносимой до небес английской студии Rare. **Donkey Kong 64** превратился в такой проект еще до своего рождения. Поэтому в момент первого официального анонса уже успел кое-кого разочаровать. После первого показа недовольных среди журналистской братии стало еще больше. Не стоит и говорить, сколько их стало после выхода игры в свет. Сразу признаюсь, к числу этих критиков я никогда себя не относил, просто потому, что с самого начала весьма отчетливо представлял, какой же на самом деле будет игра. **DK64** не обманул ожиданий. А единственным сюрпризом стали масштабы той скалы (острова, континента, планеты), которую Rare умудрилась запихнуть внутрь маленькой желтенькой коробочки.





Donkey Kong 64 поставляется на 256-мегабитном (32 Мб) картридже ярко-желтого цвета, а в комплект к игре добавлено обязательное расширение памяти для Nintendo 64, увеличивающее объем оперативной памяти приставки с 4 до 8 Мб и позволяющее по воле разработчиков увеличивать игровое разрешение или же (как поступила в случае с **DK64** Rare) резко повысить количество объектов на экране, качество текстур и объемы уровней. По всем этим параметрам Rare добилась внушительных результатов. **Donkey Kong 64** — без сомнения, самая красивая игра на Nintendo 64, качество графики местами активно приближается к уровню далеко не худших игр на Dreamcast (не считая разрешения, разумеется), подбор текстур, как всегда, великолепен. По сравнению с Banjo-Kazooie миры стали более реалистичны, исчезла чрезмерная сказочность и сюрреалистичность окружающего мира. Конечно, по виду **DK64** не скажешь, что в сознании авторов произошла разительная перемена от Lion King к Ghost in the Shell, к примеру, но определенный сдвиг в сторону большей оригинальности построения ландшафтов налицо. Самый серьезный шаг вперед в графическом департаменте **DK64** заключается в том, как в игре сделано освещение. Пожалуй, впервые на Nintendo 64 мы встретим здесь настоящее цветное освещение в реальном времени, которому авторы игры не поленились дать волю. Качающиеся на веревочках фонарики, страшные, побуждающие всевозможные темные мысли в стиле Стивена Кинга гроты и пещеры с зеленоватым и темно-синим отсветом — все это делает **DK64** чем-то действительно большим, нежели стандартный детский платформер. Ничуть не хуже сделаны и модельки главных героев. Всего их в игре пятеро — собственно Donkey Kong, наделенный возможностью стрелять из базуки и летать в небесах



между бочек-ракет; Diddy Kong, сражающий врагов умелым взмахом длинного хвоста, палящий из пистолетов орешками по врагам и большой любитель катания в вагонетках по подземельям в стиле Индианы Джонса; Lanky

ДОСТОИНСТВА

Отличная графика, по-прежнему радостный, но более интересный дизайн, по-настоящему гигантские уровни.

НЕДОСТАТКИ

Некоторое однообразие в прохождении игры всеми героями по очереди порождает в душе многих игроков настоящую тоску.

РЕЗЮМЕ

Несмотря на ряд очевидных ляпов, которых легко можно было избежать (если бы игру делал кто-то другой, помимо Rare), Donkey Kong был и остается настоящим нинтендовским символом качества очередного суперпроекта.

8.5

2	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
2	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







Kong, рыжий орангутанг с длиннющими руками и необыкновенной подвижностью конечностей; Chunky Kong, огромная горилла, способная перетаскивать с места на место тяженные валуны; и, наконец, Tiny Kong, очаровательная маленькая мартышка, вооруженная луком и способная проникать даже в самые маленькие щелки. Несмотря на очевидное разнообразие героев, собственно игровой процесс в **Donkey Kong 64** остается практически неизменным от уровня к уровню и от героя к герою. В отличие от, например, Sonic Adventure, в котором вы могли сначала пройти всю игру за Соника, а уж потом приступать к квестам других героев, в **DK64** придется играть одновременно за всех. Совместно собирать многочисленные предметы, бороться с боссами и открывать новые уровни. Просто так взять Donkey Kong'а и пройти игру до конца не получится. В этом и кроется основная причина недовольства публики новым шедевром Rare. Игра, фактически, не предоставляет никакой свободы выбора, фактически заставляя производить настоящие «зачистки» уровней всеми доступными персонажами. И если при игре сначала за Donkey Kong'а этот процесс является невероятно увлекательным, то потом интерес к выполнению в общем-то достаточно обыкновенных заданий с легким налетом разнообразия и открытием нескольких эксклюзивных для каждого персонажа кусочков уровня постепенно снижается. Когда вы доберетесь до пятого героя, то этот самый уже вдоль и поперек излазанный уровень будет уже попросту бесить. Если **Mario 64** рассчитан на то, чтобы игроку было приятно возвращаться к старым уровням и искать на них более труднодоступные секреты, **DK64** основывается скорее на «тотальном прохождении» раз и навсегда. Эту проблему в игре решают достаточно нетривиальным методом. Rare постаралась максимально разнообразить действия игроков не какими-то необыкновенными кульбитами в игровом процессе, а гигантским количеством мини-игр и, соответственно, всевозможных призов, которые вы получаете за участие в них. Количество предметов, подлежащих собиранию в игре, просто не поддается описанию. Бананы обыкновенные и золотые, медальки с различными изображениями, монетки различной расцветки для каждого из героев, ключи от темниц, золотые короны, кусочки какого-то сверхсекретного плана и еще многое, многое другое. Удивительнее всего то, что всему этому в игре находится вполне разумное применение.

Интерфейс в **DK64** прост, однако не столь элегантен, как в Zelda. Причиной некоторому неудобству при общении с игрой служит несколько безумная Rare'вская камера, которая с удовольствием следует за героем до первой стенки, после чего переключается на более интересные для нее объекты. Положение несколько поправляет правый shift, заставляющий камеру немедленно отправиться за затылок главного персонажа, однако необходимость постоянно поправлять ее поначалу несколько мешает сосредоточиться собственно на игре. Проходит час, другой, и вы привыкаете ко всем фокусам, благо камера в игре работает по достаточно простому алгоритму; соответственно, всегда можно предсказать, куда она поедет на этот раз.

В **DK64** всего восемь основных миров. Плюс многочисленные мини-игры, бонус-уровни и гигантский остров главного героя. Казалось бы, не так уж и много. Однако в том и заключается талант Rare, что из минимально доступного пространства и выбора приемов компания всегда умудряется нагородить максимум содержания, при этом, правда, не всегда заботясь о его качестве. На прохождение **Donkey Kong 64** можно потратить примерно 80-90 часов, не будучи при этом полным дебилом. Просто игра действительно огромная. Навряд ли у кого-то хватит сил пройти все уровни всеми героями и увидеть, наконец, финальную заставку. Да это, в сущности, и не требуется. В конце концов, и в Banjo-Kazooie ваш покорный слуга дошел всего до пятого или шестого мира и при этом остался игрой вполне доволен. Примерно то же самое ждет и **Donkey Kong 64.** Свою цену эта игра окупает на все сто процентов, однако каких-либо откровений от нее ждать было бы просто глупо. Конечно, до статуса спасителя Nintendo 64 от злых конкурентов этому проекту далеко (сейчас, простите, не 1994 год), но всем поклонникам нинтендовских и в особенности Rare'вских платформеров эта игра, несомненно, понравится. Судя по первой реакции американских, да и японских покупателей, **DK64** провалом они явно не считают, и в этом году, в очередной раз предрождественские чарты возглавляет проект на Nintendo 64.

СИ REVIEW



RALLY CHAMPIONSHIP 2000





Вячеслав Назаров

На днях я окончательно убедился, что в России на самом деле существует не две беды: дураки и дороги, — а только одна, которая заключается в том, что дороги строят дураки.

Эх, дороги, пыль да туман,
Холода, тревоги да степной бурьян...

Песня автогонщиков-раллийцев

Вообще, судя по всему, дороги в нашей стране используются исключительно в целях регулирования природной численности пешеходов и водителей. Совершив увлекательную поездку по вечерней Москве, в которой шел снег и очень неплохой фильм «What Dreams May Come», мой горячо любимый организм буквально за час-другой выработал годовую норму адреналина, которым не замедлил поделиться со своей кровеносной системой. Летящие из под колес автомобилей потоки грязи очень эффективно заливали все стекла, и лишь трудолюбивым дворникам периодически удавалось ненадолго очищать их небольшие участки. Происходило это очень вовремя и словно для того, чтобы дать мне возможность объехать очередного пешехода-самоубийцу или избежать царапанья бамперов представителей редких и дорогих пород автомобилей, что неизбежно повлекло бы за собой потерю жилплощади, а то и чего-нибудь более серьезного. Но госпожа Удача была в хорошем расположении духа и решила не поворачиваться ко мне местом, которым обычно думают представители интеллектуального большинства. И после благополучного возвращения домой в недрах моего мозга окончательно оформилось желание спокойно испытать истинную мощь стальных коней вдали от городов и пешеходов, воплотив в жизнь мечту о свободе и скорости, не задумываясь о правилах дорожного движения и прочих мелочах. Но отсутствие спортивного опыта не позволило бы мне принять участие ни в одном соревновании, происходящем на лоне природы. Поэтому было принято решение набираться навыков в виртуальных гонках. В качестве тренажера я выбрал игру Rally Championship 2000.

ПОД ЛЮБЫМ ГРАДУСОМ

Графика в **Rally Championship 2000** находится на весьма высоком уровне. Модели автомобилей, которых в игре насчитывается аж 23 единицы, прорисованы просто великолепно. Любое средство передвижения в игре, будь то Honda Civic, являющаяся любимой машиной подружек боксеров, или созданная для этой жизни Renault Megane, выглядит просто великолепно под любым углом. В этом можно легко убедиться пересмотрев заезд, с помощью виртуальной камеры заглядывая буквально в любую щелочку, куда только пролезет ее объектив. Помимо самих машин, можно будет полюбоваться и окружающей природой, практически лишенной какого-либо человеческого присутствия. Однако, поскольку все действия разворачиваются в одном и том же климатическом поясе, о чем речь пойдет ниже, однообразные картины лесов и полей очень скоро начинают навевать невыносимую скуку. Правда, унылые пейзажи будут скрашивать одиноко стоящие зрители, чей внешний вид напугает кого угодно и не даст уснуть за рулем. Дело в том, что внешнему облику почтенной публики, решившей посетить спортивные мероприятия **Rally Championship 2000,** разработчики явно уделили недостаточно внимания. Возможно, здесь сказалась классовая ненависть автомобилистов к пешеходам, но факт остается фактом: безлошадные персонажи представляют собой не более чем кучи аляповатых спрайтов.

Платформа: PC
Жанр: автосимулятор
Издатель: Europress/Дока Медиа
Разработчик: Magnetic Field (Software Design) Ltd.
Требования к компьютеру: P-200, 32 Mb RAM, 3D-акселератор с 8 Mb RAM, настоятельно рекомендуется 64 Mb RAM и 3D-акселератор с 12 Mb RAM
Онлайн: http://www.rallychampionship.co.uk

СНЕГ ПАДАЛ НА ПАДЛ И ХОРОШИХ ЛЮДЕЙ

Второй по значимости особенностью движка **Rally Championship 2000,** после достаточно неплохой графики, является очень точное воплощение в игре самых разнообразных природных условий. На множестве уровней игрокам придется отстаивать свои чемпионские титулы,



Д О С Т О И Н С Т В А

Удобный интерфейс. Огромные возможности настройки автомобилей. Наличие на трассах ответвлений дороги. Высокий уровень AI штурмана. Его подсказки позволяют максимально сберечь автомобиль. Если же гонщики решат никого не слушать, то различные повреждения поразят своим разнообразием, а красочно разбивающееся лобовое стекло порадует самый привередливый глаз. Возможность состязаться с живым соперником на одном компьютере благодаря старому доброму сплит-скрину.

Н Е Д О С Т А Т К И

Непомерно высокие системные требования для игры, обладающей графикой такого уровня. Зрители, присутствующие на гонках, вблизи представляют собой душераздирающее зрелище. Отсутствие какого-либо освещения в кабине во время поездок в темное время суток. Однообразие игрового процесса. Посредственные звуковые эффекты.

Р Е З Ю М Е

Игра не может похвастаться ни сверхвыдающейся графикой, ни высоким динамизмом игрового процесса. А однообразие уровней, располагающихся в сельских местностях, делает Rally Championship 2000 привлекательной исключительно для фанатов автомобильного спорта.

7.0

1.5	VIDEO
1	SOUND
1.5	INTERFACE
1	GAMEPLAY
1	ORIGINALITY
1	ADDITIONS







желтые майки лидеров, ум, честь и совесть, соревнуясь в самых антисанитарных условиях: во время дождей, снегопадов, цунами, землетрясений и извержений вулканов. Например, медленно и плавно продвигаясь по маршруту можно будет наблюдать, как капли дождя падают практически вертикально, а постепенно разгоняясь — удивляться, почему они начинают двигаться еще и в горизонтальной плоскости, совершая массовые суициды на ветровом стекле. Не меньшее внимание было уделено разработчиками смене дня и ночи. Лучи солнца, пробиваясь сквозь предрассветный туман и постепенно становясь все ярче, оживляют сонные пейзажи, которые пободрствовав некоторое время с закатом, вновь погружаются в царство Морфея. Гонки под звездами и луной **Rally Championship 2000** также достаточно интересны и способны на некоторое время развеселить заскучавших во время обычных заездов автомобилистов.

СПОКОЙСТВИЕ, *ТОЛЬКО* СПОКОЙСТВИЕ

Впрочем, некоторое однообразие условий состязаний объясняется и тем, что все спортивные события в игре разворачиваются в Великобритании, которая славится своими традициями и великими автогонщиками (достаточно вспомнить принцессу Диану). В этой стране, как я выяснил благодаря **Rally Championship 2000,** проводятся по меньшей мере шесть состязаний на тему Ралли: ралли Vauxhall в Уэльсе, международные Pirelli International Rally, шотландские RSAC Rally, соревнования в память Джима Кларка, Stena Line Ulster Rally и Sony Manx International Rally. Причем все четыреста миль трасс, по словам представителей Magnetic Field, воспроизведены до мельчайших подробностей. Не буду с этим спорить, но уже после недолгой игры складывается впечатление, что вся территория Великобритании настолько обезличена, что даже детальное воссоздание дорог, лесов, рек и полей практически не придает им индивидуальности. Если же дело и в самом деле обстоит таким образом, то разработчикам не грех было бы проявить фантазию и сделать их более жизнерадостными. В противном случае, какой имеет место быть в **Rally Championship 2000,** однообразие окружения делает игру привлекательной исключительно для любителей соцреализма, минимализма и других не слишком хороших измов. Впрочем, оставшиеся виртуальные гонщики, помимо участия в чемпионате, могут развлечь себя одиночными заездами, посоревноваться со временем или, плюнув на все законы физики, оторваться в режиме аркады.

> Будучи основанной в 1982 году, фирма-разработчик Rally Championship 2000 называлась Mr. Chip Software и занималась созданием программ для Commodore VIC 20 и C64. После того как компании перешла на создание исключительно игр для Commodore Amiga и Atari ST, она решила отказаться от своего прошлого и сменила имя на Magnetic Field (Software Design) Ltd. Первым опытом создания чего-то более-менее приличного на платформе PC уже для Magnetic Field Ltd. в 1996 году стала знаменитая Network Q RAC Rally Championship, причем над игрой работали всего два программиста и два художника. За этим проектом последовала International Rally Championship, после чего было принято решение увеличить команду до 12 человек. Именно в таком обновленном составе и была создана третья игра компании — Rally Championship 2000.

ОБРАТНАЯ *СТОРОНА* СКОРОСТИ

Но если одни игроки, не желающие разбираться в устройстве виртуальных машин, предпочитают действовать в соответствии с принципом «сел и поехал», то другие получают истинное наслаждение от работы в качестве механиков, пусть и в компьютерной Вселенной. Именно на последних ориентирована **Rally Championship 2000,** поскольку обеспечивает возможность полностью пересобрать любой автомобиль, имеющийся в своей конюшне. Причем автоматизация этого процесса позволяет не переживать по поводу оставшихся лишних винтиков, шпунтиков, трансмиссий и тормозов. В результате долгой и упорной возни в гаражах виртуальные механики при определенной доли везения смогут добиться идеального соотношения всех узлов машины, что позволит ей, двигаясь почти на предельной скорости, удержаться в пределах дороги даже в состоянии полного нестояния водителя.

НАСТОЯЩЕЕ *УНИЧТОЖЕНИЕ*

Позволив игрокам настроить и отрегулировать каждую детальку в механическом организме, мистер Компьютерные Мозги тщательно отслеживает их состояние во время заездов. Если водители решат размять свои затекшие лапки одновременно нажимая на педали тормоза и газа, то почти наверняка машина обидится на такое отношение к себе. Поэтому гонщикам надо будет постоянно быть начеку, ведь капризный автомобиль может попытаться разбиться о какой-нибудь пенек, что его выведет из строя подвеску, или отравиться российским бензином АИ-76, заставив горе-гонщиков долго и мучительно перебирать карбюратор. В любом случае после таких экспериментов, ставящих целью выяснение порога выживаемости среднестатистического стального коня, виртуальные водители получат шанс лично полюбоваться, как в реальном времени будут деформироваться тела их зверюшек и как из них будут вылетать отдельные внутренние или даже внешние органы.

ШУМЕЛКА-МЫШЬ *ДЕРЕВЬЯ* ГНУЛА

Что касается звукового сопровождения, то с первых нот **Rally Championship 2000** становится ясно, что в штатном расписании Magnetic Field должности композиторов и звукорежиссеров отсутствуют как класс. И если шум мотора еще более-менее правдоподобен, то все остальные шумелки, пыхтелки и сопелки в игре явно создавались при помощи первых попавшихся под руку предметов. Согласно сведениям, полученным по каналам Greenpeace, для имитации визга тормозов использовалось несчастное животное типа кот обыкновенный. И, к сожалению, подобные ассоциации возникают на протяжении всех заездов.

Для самых отчаянных водителей, старающихся доказать свое превосходство над всем миром, в **Rally Championship 2000** предусмотрена стандартная поддержка многопользовательского режима, позволяющая сразиться одновременно восьми гонщикам по локальной сети или Internet. Также в игре имеется незаслуженно забытая многими разработчиками возможность устроить состязания для двух человек на одном компьютере с помощью разделения экрана на несколько половинок (впрочем, все попытки создать больше двух половин не увенчались успехом).

Подводя итог творению Magnetic Field, можно с уверенностью сказать, что **Rally Championship 2000** рассчитана в первую очередь на игроков, ценящих реализм превыше всего. Однако после драйва гонок по улицам городов и сел, когда не надо задумываться о том, куда и как ты едешь, эта игра представляется всего лишь скучной и унылой тягомотиной, после которой у организма начинается настоящее адреналиновое голодание.

СИ *REVIEW*

АЦТЕКИ

Платформа: PC
Жанр: adventure
Издатель: Руссобит
Разработчик: Руссобит-М/Cryo Interactive
Онлайн: www.russobit-m.ru

Качественная локализация все еще остается для нас некоторой редкостью. А почти каждый выход локализованной игры оказывается событием. Наверное, это неплохо, поскольку в результате этого разработчики, как правило, очень серьезно подходят к процессу, а игры ничего от этого не теряют, но только приобретают.

Дмитрий Эстрин

Типичным примером такого подхода может послужить локализация игры "**Ацтеки: Проклятие Золотого Города**". Сюжет захватывающего adventure, изначально разработанного компанией Cryo Interactive, связан с культурой ацтеков эпохи средневековья. Действие игры имеет место еще до прихода испанцев в 1517 году. Житель Теночтитлана, столицы могущественной империи ацтеков, оказывается вовлечен в прямо-таки детективную историю. Волею обстоятельств молодой охотник стал свидетелем смерти знатного человека, который успевает сообщить ему о том, что Империи грозит страшная опасность. С этого начинаются все наши приключения. Разумеется, главного героя обвиняют в покушении на жизнь несчастного, и с этого момента его жизнь превращается в сущий кошмар. Нам необходимо раскрыть средневековое преступление и заодно предотвратить гибель империи.

Общим построением и увлекательностью игровой процесс "**Ацтеков**" сильно напоминает "Атлантиду 2". Похожие головоломки, яркие персонажи, необычные повороты сюжета — всем этим вряд ли можно удивить искушенного геймера. Однако в "**Ацтеках**" есть одна очень характерная особенность, которая сможет надолго изменить наше представления об уровне реалистичности в играх.

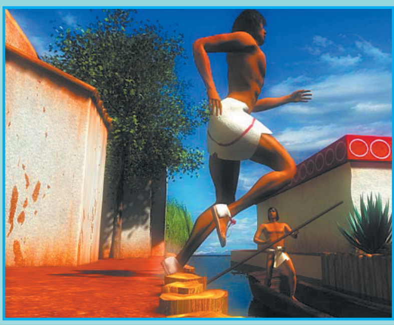
И речь на этот раз пойдет не о блестящем моделировании физических законов и даже не о высочайшем уровне искусственного интеллекта. Дело в том, что разработчики в буквальном смысле слова воссоздали действительность средневекового государства ацтеков. Внимание было уделено самым маленьким, незначительным деталям. Говорят, что авторы игры много времени провели с документальными источниками, воспользовались помощью ученых. В "**Ацтеках**" фактически реконструирован образ жизни Теночтитлана. Что, вне всяких сомнений, заслуживает особой оценки.

Что касается графики, то можно сказать, что все выполнено на очень достойном уровне. То есть все очень красиво. Ни о каком технологическом прорыве говорить не приходится, но, тем не менее, ничего большего для "**Ацтеков**" представить невозможно.

Еще раз хотелось бы отметить высочайший уровень локализации. Команде "Руссобит-М" удалось сделать игру еще более увлекательной и, как ни странно, правдоподобной.

Говорят, что в "**Ацтеков**" можно играть около тридцати часов. Однако, уверен, что после того, как вы пройдете игру один раз, вы еще неоднократно к ней вернетесь.

СИ REVIEW





ОЛИГАРХИЯ

Платформа: PC
Жанр: экономический симулятор
Издатель: Руссобит
Разработчик: Руссобит-М
Онлайн: www.russobit-m.ru
Требования к компьютеру: Pentium 100, 16 Mb, Win'95/98

Думаю, не многим известен тот факт, что Monopoly появился на свет в 1934 году. Бесконечные вариации, дополнения и расширения — лишь дополнительное доказательство невероятной популярности сравнительно простой настольной игры.

Дмитрий Эстрин

Конечно, разработчики компьютерных игр в свою очередь не могли не обратить внимание на очень своеобразный экономический симулятор, в котором события развивались вокруг элементарной комбинации двух чисел. Но, как это ни парадоксально, до сих пор никому не удалось создать грамотное переложение Monopoly, сохранив и умножив ее достоинства. Как правило, разработчики ограничивались банальной перерисовкой картонного поля и введением дополнительных наворотов, которые в своей чрезмерности начисто уничтожали хрупкий игровой баланс.

Символично то, что, пожалуй, первое достойное переложение Monopoly было создано очень перспективной русской компанией "Руссобит-М". В "**Олигархии**" все то, что нас так привлекало в настольной версии игры, обрело визуальное, чрезвычайно привлекательное воплощение. Самая же суть оказалась нетронутой. Сохранился пошаговый принцип игрового процесса. Остались кубики, бросая которые, игроки предопределяют свою дальнейшую судьбу. Не исчезли и разного рода неожиданности, которые предостерегают нас на некоторых клеточках игрового поля. Перед нами, вне всяких сомнений, старый добрый Monopoly, но, что удивительно, правильный подход разработчиков позволяет нам говорить об оригинальности или, как минимум, необычности их творения.

"**Олигархия**" — это, как минимум, три разнообразных воплощения настольной версии игры. Дело в том, что разработчики позаботились о том, чтобы предоставить нам три разных игровых поля, которые отличаются не только размером и тематикой, но и сложностью. К примеру, на первом уровне нам предстоит делать деньги в небольшом городке, на втором — к нашим услугам целый мегаполис, на третьем нужно отстраивать целые индустриальные комплексы, передвигаясь по большой стране.

Конечно, самое главное — то, как разработчики все это изобразили. На самом деле, очень привлекательно. Вместо скучных фишек — разноцветные машинки. Реальные здания на реальных улицах создают впечатление правдоподобности происходящего. Плюс ко всему в верхнем правом углу экрана нам постоянно демонстрируются мультики, отображающие то, что происходит в данный момент. Получилось чрезвычайно ярко, весело и разнообразно. Что касается появляющихся комментариев... Полагаю, люди с чувством юмора по достоинству оценят промелькнувшее на экране сообщение: "Лариса Крофтман отправляется в Загул. Цель: тюрьма." Не правда ли, оригинально?

Возможно, из-за великого множества чисто внешних отличий, вернее, дополнений, старая игра как бы обрела второе дыхание. "Олигархия" захватывает, и в этом, пожалуй, ее главное достоинство. Десятки часов азартного времяпрепровождения гарантированы.

СИ REVIEW



КОДЫ PC

UNREAL TOURNAMENT

Коды действуют только в режиме одиночной игры. Нажмите <~> и введите:

Iamtheone — активировать режим кодов
God — перейти в режим бога
Loaded— появляется все оружие
Allammo — появляется все вооружение
Ghost — гулять сквозь стены
Fly — перейти в режим полета
Walk — перейти в нормальный режим
killall [class] — убить всех врагов класса [class]
playersonly — остановить время, наберите этот код еще раз, чтобы возобновить нормальный игровой процесс
behindview 1 — вид сзади

behindview 0 — вид от первого лица
open [mapname] — перейти на карту [mapname]
summon [item] — получить предмет [item]
addbots [#] — добавить ботов в количестве [#]
summon unreali. [itemname] — получить предмет [itemname]
summon unreali. [opponentname] — призвать оппонента [opponentname]

Список предметов:
WarHeadLauncher
Enforcer
DoubleEnforcer
Minigun2
PulseGun
ShockRifle
SniperRifle
UT_BioRifle
UT_Eightball
UT_FlackCannon
Chainsaw
Dispersionpistol
Stinger
Automag
Asmd
Clip
Rifleround
Flakshellammo
Defaultammo
Chainsaw
Rifle
Razorjack
Gesbiorifle
Minigun
Flakcannon

Список оппонентов:
warlord
titan
stone titan
squid
slith
skaarj
skaarjwarrior
skaarjscout
skaarjlord
skaarjberserker
skaarjassassin
iceskaarj
skaarjtrooper
skaarjsniper
skaarjofficer
skaarjinfantry
skaarjgunner
queen
pupae
nali
nalipriest
mercenary
mercenaryelite
manta
giantmanta
cavemanta
krall
lesserkrall
krallelite
gasbag
giantgasbag
fly
devilfish
cow
babycow
tentacle
brute
lesserbrute
behemoth
bots
skaarjplayerbot
humanbot
malebot
maletwobot
malethreebot
maleonebot
femalebot
femaletwobot
femaleonebot
nalirabit
horsefly
blobelt
biterfish
bird1
parentblob
horseflyswarm
deadbodyswarm
biterfishschool

AGE OF WONDERS

Чтобы активировать режим кодов, нужно запустить игру с параметром "beatrix". Вовремя игры нажмите [CTRL] + [SHIFT] + [C] (послышится звук), после чего вводите:

Gold — появляется 1000 золотых монет
Mana — появляется 1000 кристаллов маны
Fog — включить/выключить туман
Explore — режим обзора

CRUSADERS OF MIGHT AND MAGIC

Чтобы активировать режим кодов, во время игры нажмите <ENTER>, после чего вводите:

-EMBIGGENME — режим бога
-CRAZYGUY — все магические заклинания, восстанавливается запас маны
-WHOAH — режим полета
-UBERLOAD — случайный уровень
-SHOWFPS — отображает производительность машины в FPS
-CALCFPS — подсчитывает FPS
-DEBUG — проверяет на наличие ошибок
-BOUNDINGBOX — выделяет объекты
-3DNOW! — включить/выключить поддержку AMD's 3Dnow
CSWIRE — включить/выключить пейзаж

SWAT 3: CLOSE QUARTERS BATTLE

Чтобы открыть консоль, в процессе игры нажмите "SHIFT" + "~". После этого введите:

Iamleet — выиграть миссию, выполнив все задания
Johnwoo — замедлить игру
Swatlord — режим бога для всей команды
Biggerpockets — бесконечные боеприпасы
Casual — бойцы в команде теряют экипировку
Doubleshot — увеличивается скорострельность всех типов оружия
nc17 — больше крови
noshades — яркое освещение в ночных миссиях
whosyourboss — действие этого кода неизвестно
hotstuff — становится сложнее убивать
justin — противники никогда не сдаются
rabies — крысы начинают беситься при каждом выстреле

INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

Чтобы активизировать режим кодов, в процессе игры нажмите <F10> и введите:

taklit_marion on — режим бога
urgon_elsa — появляется все оружие
azerim_sophia — появляются аптечки
nub_willie — бесплатные подсказки

QUAKE III ARENA

ОТКРЫТЬ ВСЕ УРОВНИ СО SKILL, РАВНЫМ 1
Вызовите консоль и введите: /iamacheater

ОТКРЫТЬ ВСЕ УРОВНИ СО SKILL, РАВНЫМ 100
Вызовите консоль и введите /iamamonkey

СПРЯТАННЫЙ SKIN СЕРЖАНТА
Вызовите консоль и введите: /model sarge/krusade

Чтобы использовать следующие коды в режиме многопользовательской игры, на игровом сервере должен работать режим кодов:

РЕЖИМ БОГА
Вызовите консоль и введите: /god

ВСЕ ОРУЖИЕ
Вызовите консоль и введите /give all

ПОЛУЧИТЬ ЧТО-ЛИБО
Вызовите консоль и введите /give [название предмета]

СПИСОК ПРЕДМЕТОВ
allammo
armor
battle suit
bfg10k
flight
gauntlet
grappling hook
grenade launcher
haste
health
invisibility
lightning gun
machinegun
medkit
personal teleporter
plasma gun
quad damage
railgun
regeneration
rocket launcher
shotgun

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Запустите игру с помощью команды "hl.exe -dev -console -game gearbox". Для этого следует отредактировать ярлык для Half-Life OpFor и добавить "-dev -console -game gearbox" в конец строки.

Вам станут доступны следующие команды в консоли (~):

IMPULSE 101 — появляется все оружие и боеприпасы
/GOD — режим бога
/NOCLIP — появляется возможность проходить сквозь стены, летать
/NO TARGET — тупые враги
/MAP **** — перейти на карту ****
/GIVE **** — появляется предмет ****
/GIVE WEAPON_* — появляется оружие * (см. ниже)
/GIVE AMMO_556 — появляются боеприпасы для M249
/GIVE AMMO_762 — появляются боеприпасы для снайперской винтовки

Список оружия:
GRAPPLE
KNIFE
PIPEWRENCH
EAGLE
M249
SNIPERRIFLE
DISPLACER
SHOCKRIFLE
SPORELAUNCHER

UNREAL TOURNAMENT

Леонид АКИНШИН

ОРУЖИЕ

Для начала — краткий ликбез относительно UT-шного оружия.

Первое, что нужно усвоить начинающему Unreal-еру, это то, что ЛЮБОЕ оружие в этой игре имеет ДВА РЕЖИМА ВЕДЕНИЯ ОГНЯ: «первый» (он же «основной») и «второй», или «альтернативный». Использовать ОБА этих режима не просто желательно, но зачастую совершенно необходимо. Если, конечно, вы имеете намерение победить. Поначалу наличие двух вариантов стрельбы вызовет у вас некоторые затруднения; в дальнейшем вы оцЕните удобство этой особенности.

Далее. Два вида оружия UT имеют КОМБИНИРОВАННЫЕ варианты стрельбы, или «комбо». Эти пушки носят названия Rocket Launcher и Shock Rifle.

Возьмите в руки **Shock Rifle**, встаньте неподвижно, зафиксируйте прицел и произведите из оружия «альтернативный» выстрел. Вперёд полетит энергетический сгусток. Теперь взорвите этот сгусток «первым» выстрелом. Данное явление называется «СФЕРОЙ» и является главным приёмом работы с **Shock Rifle-ом**. Повреждения, получаемые находящимся в центре «сферы» человеком, составляют около 230 процентов! «Сфера» широко используется в реальной игре, а её («сферы») поражающая способность делает **Shock Rifle** одним из приоритетных видов UT-шного оружия.

Что касается **Rocket Launcher-а**, то его «комбо» применяется значительно реже, поскольку (в отличие от «сферы») не несёт в себе никакого нового качества. Возьмите в руки **Rocket Launcher** и нажмите кнопку «первого» выстрела. Оружие примется «накачивать» в свои стволы ракеты. Теперь, удерживая кнопку «первого» выстрела, нажмите в дополнение к ней кнопку выстрела «второго» и продОлжите «накачку». Когда вы отпустите обе кнопки, произойдёт ракетный залп, но не привычным вам веером, а единым плотным кулаком. Некоторые бойцы предпочитают стрелять из **Rocket Launcher-а** исключительно комбинированным способом, выпуская по две ракеты за один раз.

Кстати, UT позволяет ЗАПРЕТИТЬ «НАКАЧКУ» **Rocket Launcher-а** ракетами. И аж двумя разными способами. Первый — это включение **Instant Rocket Fire** в меню **Options\Preferences\Input**; второй заключается в использовании мутатора **Instant Rockets** (меню **Game\Start Practice Session\Match — Mutators**). Запрет ракетной «накачки» приводит к превращению данного оружия в **Rocket Launcher a'la Quake**; гранатная накачка в UT неистребима.

Два вида UT-шного оружия работают совсем уж необычно. Имеются в виду устройства, известные как **Impact Hummer** и **Translocator**.

Не гоняйтесь за врагами с **Impact Hummer-ом**. Оставьте это идиотское занятие ботам. **Impact Hummer** существует исключительно ради того, чтобы совершать с его помощью **ImpactJump-ы**.

Возьмите «оружие», поверните «дуло» вниз и нажмите кнопку «огонь». Чем дольше вы будете её удерживать, тем выше получится прыжок. В пределах разумного, естественно. Теперь нажмите кнопку «прыжок» и почти сразу же отпустите «огонь». То, что вы только что совершили, называется **ImpactJump** и широко используется в игре для быстрого достижения различных высоко расположенных мест и взятия некоторых секретов.

Во всех без исключения случаях следует использовать именно «первый» выстрел; «альтернативный» **ImpactJump** возможен, но очень нестабилен.

Translocator действует не менее удивительным образом. «Первый» выстрел выбрасывает из «оружия» маячок-указатель места будущей телепортации; «альтернативный» же эту телепортацию осуществляет. Если маячок полетел неудачно, его можно вернуть, вторично нажав «первый» выстрел. Если по завершении телепортации нажать кнопку «первого» выстрела, продолжая удерживать кнопку выстрела «второго», в ваших руках окажется то оружие, что вы держали непосредственно перед переключением на **Translocator**.

Вражеский маячок можно спихнуть в пропасть, лаву или кислоту при помощи «нормального» оружия.

Безусловно, **Translocator** превосходит **Impact Hummer** по всем без исключения пунктам. Беда в том, что **Translocator** даётся лишь в **Domination** и **Capture The Flag**. А вот **Impact Hummer** у игрока есть всегда.

И, наконец, об оружейных ПРИОРИТЕТАХ. Не стоит ломать на сей счёт голову; за вас это давно уже сделали другие люди. Ведущие роли в UT играют:

1. Sniper Rifle
2. Minigun и
3. ASMD Shock Rifle.

Поверьте, господа: мне, как и вам, очень забавно смотреть, как отскакивают от стен диски **Ripper-а** и как **GES BioRifle** плюётся зелёнкой. Но если вы действительно желаете победить, в процессе игры вам придётся обращать внимание на совершенно другие вещи. На те, что я перечислил выше.

СЛОЖНОСТЬ

В самом начале прохождения сингла (меню **Game\Start Unreal Tournament**) решается нечто очень и очень важное. Решается ваша судьба как **Unreal-ера**. И решается она такой мелочью, как установка уровня сложности игры (**Skill**). Прежде чем выбрать эту самую сложность, настоятельно рекомендую вам, господа, хорошенько подумать в течение пяти минут. Попытайтесь, вспомнив свои прежние успехи и неудачи, дать трезвую оценку уровню своего мастерства. Если вашим высшим достижением является прохождение сингла Quake2 (всё равно на какой сложности), вам придётся начать с малого. Не торопите события; никто не помешает вам пройти впоследствии **Unreal Tournament** на более высокой сложности. А уровень сложности **Godlike** я могу порекомендовать вам лишь в том случае, если вы можете, не покривив душой, назвать себя действительно НЕПЛОХИМ ИГРОКОМ; в противном случае вас ждёт катастрофа.

А теперь — собственно прохождение.

ПРОХОЖДЕНИЕ

Примечание. Всё, что написано ниже, отражает личный опыт автора, его собственные находки и предпочтения и относится к прохождению игры на уровне сложности **Godlike**.

DEATHMATCH

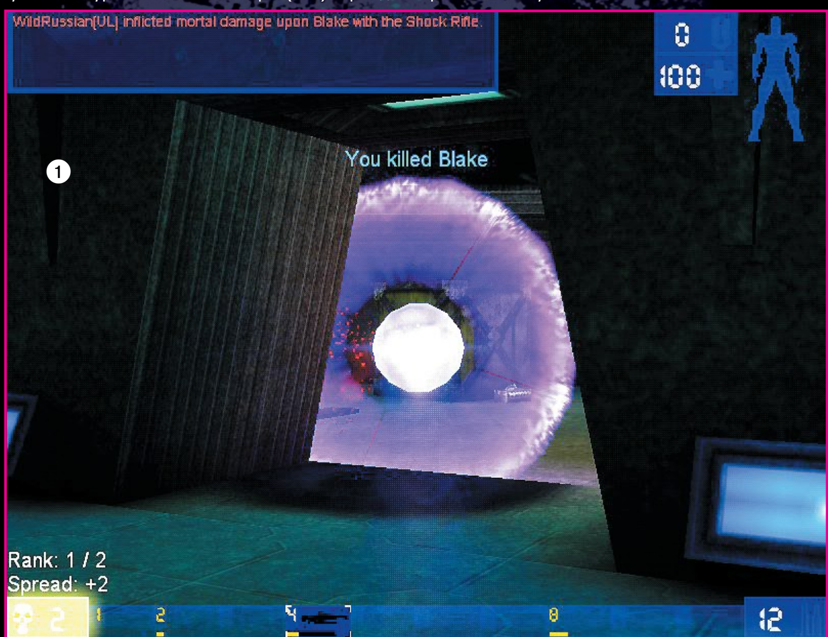
Нет никакого сомнения, что именно **DeathMatch** является в **Tournament-е** самой сложной дисциплиной. Именно здесь вы сможете по-настоящему проверить себя и, возможно, потерпеть неудачу.

Оставляя в стороне так называемое «прохождение» так называемого «уровня» **DM Tutorial**, сразу переходим к содержательной части.

УРОВЕНЬ *Oblivion* (16от; *Fraglimit* 10)

Очень легкий уровень. Отлично работает тактика «заманивания», заключающаяся в демонстрации себя боту с последующим отходом за угол и созданием в районе этого угла «сферы» (см. описание оружия). Бот ловится на эту удочку с завидным упорством, нимало не смущаясь количеством зарабатываемых вами фрагов (рис.1).

Основным оружием данного уровня является **Shock Rifle**. Вполне применимы также **Rocket Launcher** и **Flak Cannon** (2-е и 3-е места соответственно). Тактика работы со всеми видами оружия одинакова: отход за угол, и мощный взрыв в районе этого угла.



УРОВЕНЬ *Stalwart* (2бота; *Fraglimit* 10)

Этот уровень не сложнее предыдущего. Тактика основана на особенностях имеющегося здесь оружия. В первую очередь надлежит брать **Shock Rifle** (и не давать его противнику!), во вторую — всё остальное (**Pulse Gun, Flak Cannon, Rocket Launcher**). Неплохо работает также и Double Enforcer. Если противник вооружён не — **Shock Rifle-ом**, хорошо помогает разрыв дистанции; если **Shock Rifle-ом** — тем более.

Уровень имеет один секрет. На ящиках, рядом с которыми находится **Pulse Gun**, лежит **Rocket Launcher** (рис.2). Его, как и броню (**Body Armor**), можно взять при помощи **ImpactJump-а** (см. описание оружия).


2

УРОВЕНЬ *Fractal* (1бот; *Fraglimit* 15)

И вновь очень лёгкий уровень. Здесь, как и на уровне **Oblivion**, отлично работает тактика «заманивания». Нужно стоять на втором этаже и заставлять бота ездить за вами на лифте. Если вы оказались внизу, покажите себя боту, затем подбегите к лифту и поднимитесь наверх, после чего развернитесь и приготовьте большую пушку. Будьте уверены: бот обязательно последует за вами.

Если бот, как и вы, наверху — упадите вниз, затем подбегите к лифту и поднимитесь наверх. Если бот внизу, а вы — наверху, показывайте ему себя, затем прячьтесь и ловите бота на выходе с ближайшего к вам лифта. Лучше всего стоять сбоку от выхода, за углом, встречая пассажира лифта ракетными залпами и «сферами».

Заметим, что **Fractal** — это один из немногих уровней, где первую скрипку играет **Rocket Launcher**. Объясняется это явление просто: патроны для данного оружия есть на втором этаже, в то время как амуницию для **Shock Rifle-а** приходится брать внизу.


4

Ещё одной особенностью уровня является наличие на нём самого настоящего **Unreal-овского** ПОРТАЛА. Яма в полу (она открывается выстрелом по кнопкам-«стрелкам») является одновременно и дыркой в потолке! Летя навстречу гибели, можно заметить самого себя, проваливающегося сквозь бесконечную, уходящую вниз цепочку дыр, полов и потолков (рис.3)!!!

При помощи этой ямы вы, кстати, можете лишить вашего оппонента некоторого количества фрагов. Всё, что для этого нужно, это стрелять иногда по «стрелкам».

УРОВЕНЬ *Turbine* (4бота; *Fraglimit* 15)

Перед нами — классический пример несбалансированного уровня. Имея лишь один «нормальный» вариант доступа (мост-пандус), площадка с пулемётом, здоровьем и **Armor-ом** (в квадратной дырке) является практически неприступной (рис.4). Слава Богу, что боты об этом не знают!

Итак, ваша задача заключается в захвате и удержании вышеупомянутой ПЛОЩАДКИ. Первое не составляет труда (как правило, площадку никто не охраняет), да и второе не Бог весть какая проблема. Главное — это раздобыть **Rocket Launcher** или **Shock Rifle**. Об этом вам, впрочем, не следует особо беспокоиться; необходимое оружие вам принесут. Как только **Rocket Launcher** или **Shock Rifle** окажется у вас в руках, можете навсегда забыть о пулемёте: для удержания данной позиции **Minigun** — это не лучший вариант. Стойте на самом верху пандуса и ждите. Заметив голову человека, бегущего в сторону ступенек (или к лифту, если угодно), накачивайте ваш **Rocket Launcher** и делайте залп аккурат в подножие пандуса. Ваш враг даже не успеет понять, что его убило! Примерно также следует поступать и с теми, кто поднимается на лифте к **Pulse Gun-у**. В целях профилактики, кстати, можно швырять в лифтовую шахту и в коридор гранаты.

Главное для захватившего площадку человека — это вести себя СКРОМНО и не высовываться. Всё, что вам нужно для долгой и активной жизни (здоровье, броня, ракеты), у вас уже есть. Зачем вам лишние проблемы?

Turbine — это ещё одно исключение из правила, второй по счёту **Rocket Launcher-ный** уровень. Причины — те же. Ракеты всегда под рукой, а за **Shock Rifle-ом** ходить надо. Время от времени, впрочем, это оружие вам будут приносить. Пользуйтесь случаем!

Рассматриваемый уровень имеет два секрета. Первый расположен между **Ripper-ом** и его амуницией. Открывается сей тайник выстрелом и содержит внутри себя **Shield Belt** (150-процентную броню) плюс гранаты **Flack Cannon-а**. Второй секрет расположен прямо над нашей площадкой, слева-вверху от пулемёта. Единственным способом проникновения в эту нишу (там есть **Invisibility**, немного здоровья и амуниции) является, естественно, ImpactJump.

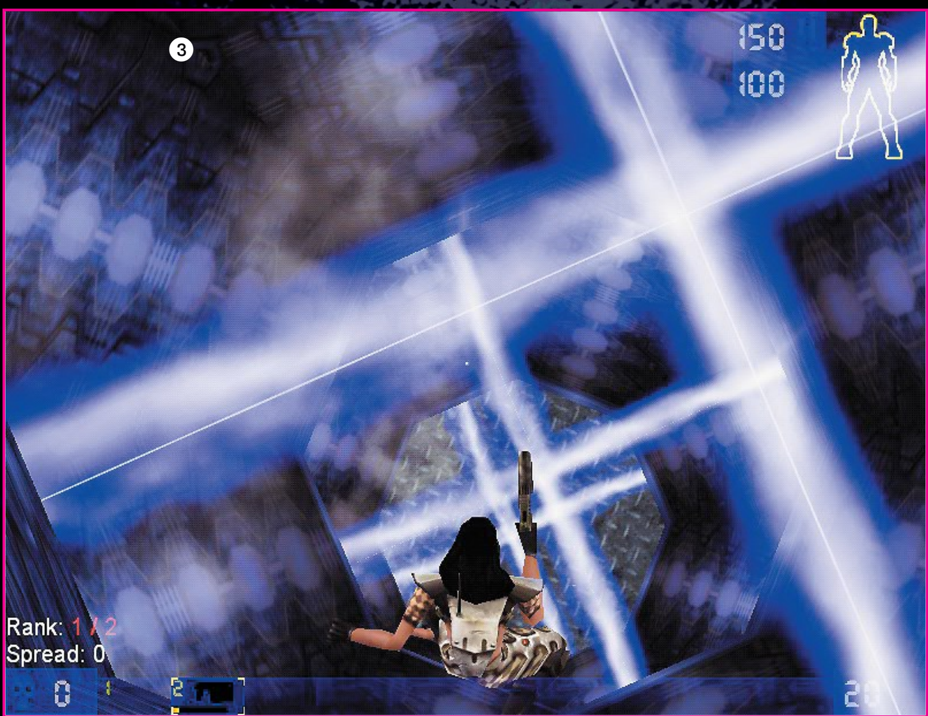
УРОВЕНЬ *Codex* (3бота; *Fraglimit* 20)

Весьма непростой уровень. Возможно, он станет первым, на котором вы споткнётесь.

Ключом к победе на данном уровне является, как ни странно, **Sniper Rifle**. Это отнюдь не очевидно; тем не менее, это доказанный факт.

Найдите винтовку и, не включая увеличения, упритесь взглядом в центр прицела. Отныне вы будете смотреть на мир сквозь эту маленькую точку и никак иначе! Теперь начинайте двигаться к концу моста и обратно, изучая окрестности вашим совмещённым с прицелом взглядом. Заметив врага, не суетитесь, а просто постарайтесь рассмотреть его голову получше, поместив её в фокус вашего взгляда-прицела. Как только совмещение произошло, наступает момент истины и спускается курок. Вот и всё! Не такая уж это сложная наука — снайперство! Главное — это всегда смотреть только прицелом, только сквозь прицел (без увеличения)!

Перемещаясь от **Sniper Rifle-а** к мосту и обратно, вы можете контролировать мост, где лежит **Shield Belt**, лестницу, параллельную этому мосту, и выход из лифта, где лежит **GES BioRifle**. Для достижения превосходства над остальными обитателями уровня этого оказывается вполне достаточно. Не увлекайтесь и не уходите слишком далеко; перемещайтесь от снайперки до конца мос-



3

5



та и обратно, осматривая опасные направления вашим взглядом-прицелом. Патронов и здоровья у вас предостаточно. Довольствуйтесь малым! Максимум, что вы можете себе позволить - это взять **Shield Belt**, да и то лишь тогда, когда полностью уверены в своей безопасности.

Уровень имеет два секрета. Первый расположен рядом со **Sniper Rifle-ом** и представляет собой потайную дверку с лежащей за ней невидимостью (**Invisibility**). Этот тайник вы сможете обнаружить, постреляв в угловую колонну, у которой лежат снайперские патроны (рис.5). Второй секрет обнаруживается посредством стрельбы по светильникам. Внизу, под **GES BioRifle-ом**, открывается маленькая комнатка с фотографией Самого Клифа Блежински и странной надписью (**Pretty Fly...**), которая после произведённого по ней выстрела меняется на не менее странную (**for a white guy!**).

УРОВЕНЬ *Pressure* (4 бота; *Fraglimit* 20).

С первого взгляда видно, что это снайперско-пулемётный уровень.

Обнаружение **Sniper Rifle-a** может, однако, представлять определённую проблему, являясь, по сути дела, нахождением соответствующего секрета. Найдите **Rocket Launcher** (на втором этаже, рядом с одним из лифтов), затем развернитесь в сторону коридора, сместитесь немного влево и накачайте ваш **Impact Hummer** до максимума. Теперь произведите **ImpactJump** под самый потолок, на возвышающуюся над вами конструкцию (рис.7). С первого раза это у вас может не получиться, но со второго получится обязательно. Вот здесь-то вас и ждёт снайперка! Берите оружие, спрыгивайте вниз и отправляйтесь на охоту. Лучшая тактика — это патрулировать место рождения пулемёта, узкий коридор с **Pulse Gun-ом** и второй этаж помещения с **Pressure Chamber**. На всяческого рода провокации враги здесь поддаются очень легко. Боты отважно поднимаются к вам на лифтах, заманиваются на узкие прямые мостики и в не менее прямой и узкий коридор. Короче, подставляются всеми мыслимыми способами. Некоторое количество фрагов удаётся, кроме того, заработать при помощи **Pressure Chamber** (заметили? нажавшему на кнопку камеры плюсуется фраг!).

Помимо места рождения **Sniper Rifle-a**, рассматриваемый уровень имеет и ещё один секрет. Это **Big Ked O'Health** (бочка со 100 процентами здоровья), что находится в тоннеле с водой.

УРОВЕНЬ *Grinder* (3бота; *Fraglimit* 20)

Очевидно, что между данным уровнем и **Turbine** весьма мало общего. На **Grinder**, однако, работает та же тактика.

Берите **Shock Rifle** и идите в сторону **Pulse Gun-a**, затем поднимайтесь к **GES BioRifle-у** и становитесь на верхний край длинного ПАНДУСА. Здесь вы и будете зарабатывать фраги. Знакомо, не правда ли? С этой позиции отлично простреливается коридор первого этажа, где лежит **Rocket Launcher**, и коридор второго этажа, в нише которого находится пулемёт. На данном уровне это наиболее часто посещаемые места, что и должно обеспечить вашу победу. Удивительно, но справа, со стороны **Pulse Gun-a**, вас будут беспокоить крайне редко! Такой уж у местных ботов менталитет. В случае же опасной атаки со стороны пандуса вам будет достаточно лишь отойти немного назад и сделать парочку «сфер» поверх края площадки. Думаю, мне не нужно напоминать, что **Sock Rifle-ом** надлежит делать «сферы»?

Время от времени свою позицию вам придётся покидать. Необходимо пополнять запасы амуниции, здоровья и подбирать **Amplifier**, являющийся предметом нездорового любопытства со стороны ботов. Следует помнить, что во время этих походов вы довольно уязвимы, и вести себя соответственно.

УРОВЕНЬ *Galleon* (4бота; *Fraglimit* 25)

С этого уровня начинается настоящий кошмар длиною в долгих четыре матча. И **Galleon**, пожалуй, является из этой четвёрки наиболее тяжёлым.

8



7



Победоносная тактика — вновь «ПАНДУСНАЯ». Вам нужен тот пандус, под которым лежит **Ripper** (рис.8). Встаньте наверху с **Shock Rifle-ом** или **Rocket Launcher-ом** и ждите свою добычу. Долго скучать вам не придётся: подножие данного пандуса является довольно популярным местом. Атаки со стороны двери редки, здоровья здесь хватает. Делайте ваши фраги, господа!

Внешне всё выглядит так же, как и всегда. Стоишь себе да постреливаешь! Но впечатление это обманчиво. В действительности ситуация куда серьёзнее тех, с которыми мы встречались на предыдущих уровнях. Проблемой номер один является АМУНИЦИЯ. В ближайших окрестностях вашей позиции нет решительно ничего достойного, а на пути к **Rocket Launcher-у** или **Shock Rifle-у** вас подстерегает целое море неожиданностей. Мало того: пандус на уровне **Galleon** чертовски короток, что делает вашу позицию весьма уязвимой против серьёзной атаки снизу. Достаточно промахнуться один раз, и поднимающийся по пандусу бот насадит вас на ствол свое-

го пулемёта. Отступление назад и «сферы» над пандусом, конечно, помогают, но значительно хуже, чем, скажем, на уровне **Grinder**.

Необходимым условием победы на **Galleon-е** является ясное и чёткое восприятие СТРУКТУРЫ УРОВНЯ. Что, надо заметить, весьма непросто. **Galleon** — уровень совершенно несуразный, запутанный и нелогичный; наличие же на корабле телепортеров не только не упрощает, но ещё более усложняет задачу ориентации.

Galleon надлежит изучать долго, тщательно и с пристрастием. Исследуйте ВСЕ МЫСЛИМЫЕ способы прохода к пандусу с попутным захватом необходимого вам оружия. Способов этих действительно много, а наиболее очевидные из них (взять **Rocket Launcher**, спуститься на две палубы вниз и войти в дверь; нырнуть в телепортер, схватить **Shock Rifle** и телепортироваться обратно) отнюдь не всегда являются наилучшими. Приходится совершать пробежки под открытым небом из одного конца корабля в другой, падать в трюм, пользоваться лифтами, телепортерами и **JumpBoots**. Конкретный вариант действий диктуется соображениями собственной безопасности и задачей наискорейшего достижения известной огневой позиции с необходимым оружием в руках. Нередко такое оружие (**Sock Rifle** или **Rocket Launcher**) удаётся получить прямо на месте, но делать на это ставку (как на уровне **Turbine**) я бы не посоветовал.

Уровень имеет два секрета. Первый — это **Shield Belt**, что лежит в трюме на дне бочки с водой. Вторым секретом является **Redeemer**. Подойдите к мачте, что находится ближе к корме (рядом с ней стоят **AntiGrav boots**), и выстрелите в висящий на этой мачте светильник (рис.9). Через несколько секунд сверху спустится лифтовая площадка, встав на которую, вы и достигните Redemer-а.

УРОВЕНЬ *Tempest* (5ботов; *Fraglimit* 25)

Приятный, сбалансированный, но и весьма тяжёлый уровень.

Архитектура **Tempest-а** не оставляет вам выбора. Этот уровень создан для **Sniper Rifle-а** и **Minigun-а**. Проблемой является удалённость «фрагоносной» огневой позиции от мест рождения этих пушек и трудности с пополнением запасов здоровья и брони.

Возьмите снайперку, ближайший к ней пулемёт и по второму этажу пройдите в сторону **Armor-а** и **Ripper-а**. Вашей позицией является начало коридора второго этажа, но не у самого Ripper-а, а несколько в глубине, так, чтобы вас не было заметно снизу. Смотреть, разумеется, следует в сторону зала с **SieldBelt-ом**. Сзади от вас лежит **Ripper**, сзади-внизу — **Armor** и ящики здоровья, сзади-справа — пробирки с тем же веществом. Позиция весьма необычна: ваш тыл открыт всем ветрам, и в случае падения со спины вы оказываетесь в весьма затруднительном положении. Однако преимущества данного места с лихвой перевешивают его недостатки, да и атаки с тыла на удивление нечасты. Отлично простреливается длинный проход, включающий в себя часть зала с **ShieldBelt-ом**, вход в помещение с **Shock Rifle-ом** и **Amplifier-ом**, место респауна **Rocket Launcher-а** и даже верхнюю часть коридора, идущего снизу от **GES BioRifle-а** (рис.10). Оружие — **Sniper Rifle**; пулемёт следует использовать лишь в том случае, когда у снайперки заканчиваются патроны. Стойте спокойно, рассматривайте прицелом головы и зарабатывайте фраги!



Проблемы возникают тогда, когда заканчивается амуниция, броня и/или здоровье. Два ящика внизу очень соблазнительны, но расположены в глубокой и опасной нише. Не менее соблазнителен и **Armor**, но в знании его местоположения вы далеко не одиноки. **Shield Belt** высоко, здоровье в том же зале — глубоко, а **Rifle** с патронами — далеко. Но брать приходится и то, и другое, и (в первую очередь!) третье. Кстати, на пандусе, что ведёт к **Shield Belt-у**, лежит коробка со снайперскими патронами. Знание этой важной мелочи может спасти вашу жизнь! Лучше, однако, не рисковать и довольствоваться малым: Armor-ом, ближайшим к нему здоровьем обоих видов и местом, где лежит **Rifle**. Следует всячески избегать первого этажа (исключение — **Shock Rifle**, что лежит под снайперкой; при случае здесь даже можно заработать пару фрагов) и НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не ходить за **Sniper Rifle-ом** через помещение с **Amplifier-ом**. Последнее место является на уровне **Tempest** самым гиблым.

Рассматриваемый уровень имеет один секрет. Это **Amplifier**, который хватается при помощи **ImpactJump-а**. Но брать этот предмет я не рекомендую.

УРОВЕНЬ *Barricade* (6ботов; *Fraglimit25*)

Странный уровень, необходимым условием победы на котором является активное использование **AntiGrav boots**. Эти предметы встречаются на Barricade аж в четырёх местах, главными из которых являются снайперская позиция и **Rocket Launcher**, лежащий на крепостной стене. Ботинки применяются, главным образом, для достижения крепостной стены и взятия **Redeemer-а**, но могут использоваться и для быстрого ухода от вражеской атаки.

На **Barricade** нужно использовать не одну-две, а сразу много тактик, чередуя их по мере необходимости, в зависимости от места вашего респауна и складывающейся боевой ситуации. Главное здесь — это не ошибиться и сделать правильный выбор. Это-то и делает уровень **Barricade** одним из сложнейших уровней **Tournament-а**. С другой стороны, владение искусством оказываться в нужном месте, в нужное время и принимать при этом нужные решения является одной из основных характеристик хорошего бойца. Искренне желаю вам быть таковым!

Первая тактика — это использование **Redeemer-а**. Взяв это, с позволения сказать, оружие, несите его туда, где много людей. Такими местами являются подножие башни, на которой как раз и лежит **Redeemer**, окрестности лифта этой же башни и вообще центральная часть замка вместе с ведущей вниз лестницей. Стремитесь к тому, чтобы одним выстрелом заработать сразу несколько фрагов и, разумеется, не погибнуть при этом самому. Но и один фраг — это уже хорошо.

Второй базовой тактикой является снайперская. Возьмите **Sniper Rifle** и погуляйте вокруг внешних стен замка, выманивая на себя глупых ботов. Делать сие необходимо очень аккуратно: падения с обрыва в пылу боя — обычное дело.

Третья тактика — это верхушка центральной лестницы и **Rocket Launcher** в руках. Боты отважно прут на вас снизу, надеясь, что вы дрогнете и отступите. Уверен, вы знаете, что вам нужно делать. Место это популярное, и особая точность не нужна. Весьма эффективны профилактические ракетные залпы вдоль лестницы к её подножию.





Четвёртая и последняя тактика связана с Shock Rifle-ом. Возьмите в подвале Shock Rifle, поднимитесь на лифте и встаньте чуть дальше того места, где лежит амуниция этого оружия (рис.11). Отлично простреливается первый этаж подвала, окрестности пулемёта и коридор, ведущий к FlakCannon-у. Здоровья и амуниции — предостаточно, путь для отступления (в случае подъёма на лифте злого пулемётчика или Shock-ера) — наличествует. Только не увлекайтесь и не геройствуйте понапрасну. Не вам одному здесь нужны фраги.

УРОВЕНЬ *Liandri* (5 ботов; *Fraglimit* 30)

Этот уровень замыкает кошмарную четвёрку. Будучи достойным конкурентом Galleon-а, Liandri не просто, но жестоко тяжёл. Не отчаивайтесь; дальше будет намного легче.

Как и Barricade, уровень по имени Liandri имеет сразу несколько тактик, ни одна из которых сама по себе не является победоносной. Победоносным является их (тактик) мудрое сочетание, основанное не столько на метком глазе и твёрдой руке, сколько на опыте и удаче.

Liandri похож на Galleon своей дезориентирующей несуразностью. Изучите этот уровень тщательно, не спеша, со всем свойственным вам усердием. В процессе боя у вас не должно возникать вопросов, куда ведёт тот или иной телепортер, как пройти к вашей любимой пушке и где лежит ближайший ящик здоровья. Знания эти должны стать вашим спинномозговым рефлексом, освободив оперативную память для более ресурсоёмких задач.

А теперь — сами тактики.

Первой является использование Redeemer-а. Возьмите пушку, подойдите к ближайшему выходу в центральную часть уровня и, стоя за углом, пульните туда «альтернативным» способом. А теперь летайте и смотрите. Не следует гоняться большой ракетой за ботом, а равно и втыкать её в стену или пол. Взорвите боеголовку немного в стороне, ближе к центру зала и не слишком высоко. Три фрага при такой технике — самое обычное дело.

Вторая тактика — снайперская. Стрелять непосредственно с того места, где лежит Sniper Rifle, очень неудобно. Перемахните через перила, упадите на балкончик, после чего бегайте по нему да постреливайте.

Третья тактика — пулемётная. Берите Minigun, выходите на балкон и зарабатывайте фраги. Имеет смысл упасть с пулемётом на первый этаж, где спрятаться под длинный полукруглый карниз. Отсюда вы видите меньшую часть уровня, но и вас видит меньшее число врагов. Всё сказанное относится и к Double Enforcer-у. Enforcer-ы на уровне Liandri валяются, конечно, повсюду, но преимущественно на полу, а два пистолета — это уже почти пулемёт.

Четвёртая тактика связана с использованием Flak Cannon-а. Только не стоит, схватив эту пушку, нырять в месте с ней в ближайший телепортер (рядом с которым лежит Armor). Flak Cannon — это оружие ближнего боя; второй этаж большого зала такой пушке просто противопоказан. Идеальным вариантом является место под карнизом; именно здесь удаётся сочетать короткую дистанцию, большое количество потенциальных жертв и неплохие возможности для манёвра.

Пятая тактика — ракетная. Поскольку Rocket Launcher-ов на данном уровне целых два, постольку это оружие не может быть обойдено вашим вниманием. Взяв пушку, следует забраться с ней повыше, откуда и окучивать дерущихся внизу ботов мощными залпами (одиночные ракеты на Liandri практически бесполезны). Можно работать и с пандусами, благо на данном уровне их хватает. Для «пандусения» хорошо подходит тот Rocket Launcher, что лежит у подножия длинной лестницы, ведущей к снайперке. Боты заманиваются на ближайший пандус с большой охотой, а длинная безлюдная лестница — идеальный путь отступления.

Уровень имеет один секрет. Это Amplifier, лежащий на выступе над вышеупомянутой лестницей. Взять этот предмет можно при помощи Impact Jump-а. Данный Amplifier может стать неплохим приобретением для счастливого обладателя пулемёта.

УРОВЕНЬ *Conveyor* (6 ботов; *Fraglimit* 30)

Вздохните, господа, с облегчением и оботрите вспотевшие лбы. Кошмар длиной в четыре уровня закончен. Я обещал, что дальше будет легче? Пришло время в этом убедиться.

Можно предположить, что этот большой уровень с длинными прямыми коридорами является снайперско-пулеметным. Действительно, при помощи Sniper Rifle-а и Minigun-а здесь удаётся существовать более-менее сносно. Но не более того. Победу же (и притом убедительную), как ни странно, приносит Shock Rifle.

Найдите Shock Rifle (на первом этаже, сбоку от наклонного участка конвейера), возьмите Shield Belt (он лежит в тайничке под Shock Rifle-ом) и встаньте на длинный пандус чуть выше места респауна вашего оружия. Именно с этого пандуса вам и надлежит совершить наибольшее количество убийств (рис.12). Два основных направления, откуда приходят враги, это по первому этажу, из-за угла, и со второго этажа, через дырку. Особенно примечательна эта дырка. Боты сперва выглядывают оттуда, потом прячутся, раздумывают секунду-другую, а уже затем решительно сигают вниз. Времени вполне достаточно не для одной, а для двух «сфер»! Весьма эффективны профилактические «сферы», создаваемые в этой дырке просто так, от избытка хорошего настроения. Если врагов не видно, можно подняться по пандусу вверх, сделать пару шагов в сторону конвейера и посмотреть, что там происходит. Здесь также можно заработать некоторое количество фрагов; увлечённые боем боты не слишком-то часто смотрят вверх и по сторонам.

Вот так на Conveyor-е и протекает игра. Бегаете по пандусу вверх-вниз, собираете здоровье с амуницией, берёте Shield Belt, поглядываете на конвейер, пускаете «сферы» и проводите профилактику дырки.

Тактика почти безупречна. Откуда бы вас не атаковали, вам всегда есть куда отступить. Если враг наседает снизу, поднимитесь по пандусу и сделайте над местом респауна Shock Rifle-а несколько «сфер». Если враг десантируется сверху, снимите его «сферой» в воздухе, не получилось — действуйте, как в предыдущем случае. Если враг спускается на вас по пандусу (редко, но бывает), отступите вниз, за угол, и встретьте супостата парочкой синих взрывов. Жизнь хороша, не правда ли?

Сказанное, конечно, не означает, что остальное оружие на уровне Conveyor никуда не годится. Речь идёт о тактике и, если угодно, о приоритетах. К Shock Rifle-у и пандусу необходимо СТРЕМИТЬСЯ, не тратя при этом времени зря. Если вы отреспаунились рядом с Redeemer-ом, возьмите его, спрячьтесь в закуточке, пустите «альтернативную» ракету и сделайте с её помощью два-три фрага. Если вы родились у Rocket Launcher-а, возьмите эту пушку и подойдите к дырке на втором этаже, откуда с гиканьем сиганите вниз и долбаните залпом в район вашего Shock Rifle-а. Если к вам в руки попала снайперка, рассматривайте её прицелом чужие головы, не забывая продвигаться в нужном направлении. Если вы оказались в районе пулемёта, возьмите его и бегите в сторону основной огневой позиции, безжалостно кося тех, кто пожелает встать у вас на пути. А вот если вам повезло схватить Amplifier, можете немного задержаться. Очень уж это удачное сочетание: пулемёт плюс Amplifier! Как бы там ни было, конечной вашей целью должны являться тот самый пандус и тот самый Shock Rifle.

Помимо лежащего под Shock Rifle-ом Shield Belt-а, уровень имеет ещё один секрет. Это Big Ked O'Health, расположившийся над пулемётом на полочке.

УРОВЕНЬ *Peak* (4 бота; *Fraglimit* 30)

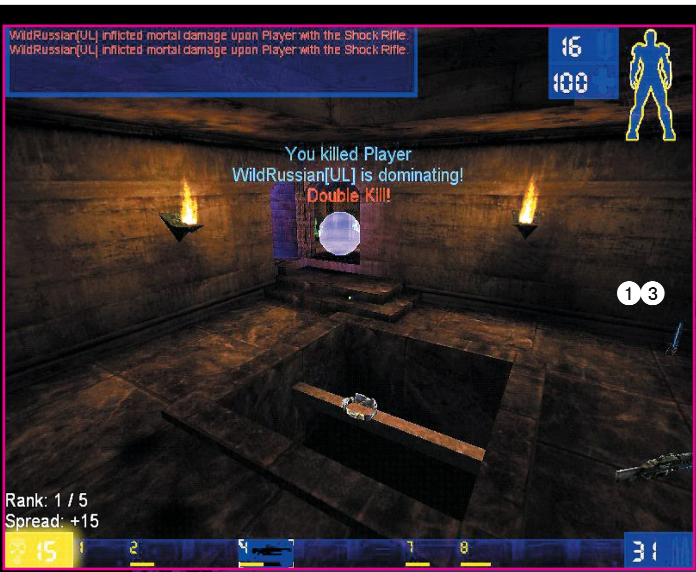
Будучи одним из самых необычных уровней, когда-либо созданных человеком, уровень Peak является, однако, не самым сложным.

И вновь оружием победы является Shock Rifle. Неситесь к нему, сломя голову, не обращая внимания ни на кого и ни на что. Самым быстрым способом достижения этого места является, на мой взгляд, падение сквозь лифтовые шахты. Не тратьте времени на сбор брони и оружия; хватайте лишь то, что в буквальном смысле слова лежит на пути. У вас только пистолет? Ничего страшного; там, внизу, вас ждёт очень большая пушка. Вас, почти безоружного, убили уже пять раз подряд? Не расстраивайтесь! Когда на шестой раз вам повезёт, и Sock Rifle окажется таки у вас в руках, вы заработаете десять фрагов за одну жизнь!



Перемещаясь по периметру, собирайте амуницию и постоянно делайте «сферы» в районе сложного перекрёстка у двух входов в ваше помещение. Осторожно поднимайте Shield Belt и вновь делайте «сферы». Аккуратно приближайтесь к перекрёстку, высовывайте дуло и делайте несколько «сфер» над лестницей, чуть дальше Flak Cannon-а, после чего вновь отходите в глубь помещения и продолжайте обрабатывать перекрёсток.

Тактика странная, давящая, наглая, даже неприличная. Но очень уж эффективная! Безумный, безрассудный ПРОРЫВ-ПАДЕНИЕ, захват Shock Rifle-а и «сферы», «сфе-



13



14

ры», «сферы»... Здесь стирается разница между профилактической и обычной «сферами». На перекрёстке сходится столько путей и столько людей, что можно вести огонь практически беспрерывно. В воздухе висит мясо, пол покрыт толстым слоем копоти, а счётчик фрагов стремительно лезет вверх (рис.13).

Рассмотренный уровень имеет один секрет. Это лежащий на крыше монастыря **Amplifier**.

Ну вот вы и стали, наконец, победителем в дисциплине **DeathMatch**. Побыв некоторое время триумфатором, получив кровью омытый кубок и смахнув навернувшуюся слезу, вы переходите к другим разделам программы.

Отметим сперва парочку важных моментов.

За исключением **Team Game** (в **Tournament-е** она не представлена), во всех командных дисциплинах фраги не имеют НИКАКОГО значения. Главным оказывается нечто совсем иное: слаженность действий, техника движений, знание уровня, скорость. Само по себе количество убитых противников и собственных смертей не играет решительно никакой роли. Командные игры — это чистейшей воды тоталитаризм: ради великой цели можно идти на любые жертвы. Умрите вы хоть пятьдесят, хоть сто раз подряд, не умертвив ни одного врага. Если при этом вы сумеете доставить на свою базу чужой флаг, вас назовут молодцом. Данную истину необходимо твёрдо усвоить и не пытаться свести к **DeathMatch-у** то, что **DeathMatch-ем** никогда не было и не будет.

Следует также держать в голове светлую мысль о том, что в этом мире вы не одиноки. Вы являетесь предводителем отличной команды искушённых во всех игровых премудростях молодцов. Всё, что им нужно, это ваше мудрое руководство. Подробности последнего будут обсуждены ниже; пока же вам нужно запомнить, что меню ботовских команд вызывается кнопкой **V**. Не знаю уж, как там на **Novice**, а на уровне сложности **Godlike** без грамотного руководства ботами ни **Domination**, ни **Capture The Flag**, ни **Assault** вам точно не пройти.

DOMINATION

Если **DeathMatch** является самым трудным, то Domination, безусловно, самым динамичным видом игры. Стремительная беготня по точкам задорна, незамысловата и напоминает какую-то детскую игру.

УРОВЕНЬ *Condemned* (команды 3x3; *ScoreLimit* 100)

Один из наиболее «быстрых» уровней, залогом победы на котором является скорость.

Нажмите **V**, щёлкните мышкой на пункте меню **Orders**, затем — на подпункте **Search and destroy** и, наконец, на подпункте **All**. Тем самым вы дали ВСЕМ вашим ботам «вольную»; отныне они будут действовать самостоятельно. Это, конечно, не означает, что их перемещения по уровню станут бессмысленными и беспорядочными. Боты будут отбивать, захватывать и охранять точки, поддерживать вас и друг друга и т.п. Но делать это они будут сообразуясь с собственными представлениями о целесообразности и разумности.

Теперь начинайте беготню. Лучшая тактика — это постоянные перемещения через крышу (**Rooftop**) от точки **Arturo's** до точки **Garage** и обратно. Пробежки необходимо продолжать даже в том случае, когда все три точки уровня захвачены вашей командой. В целях экономии времени на крышу следует попадать при помощи **Translocator-а** или **AntiGrav boots**.

Уровень имеет один секрет. Это **Big Ked O'Health**, лежащий поблизости от **Garage**, в комнате за разбитым окном (рис.14).

УРОВЕНЬ *Ghardhen* (команды *4x4*, ScoreLimit *00*)

Несмотря на довольно замысловатую архитектуру, данный уровень прост как три рубля.

Первое, что вам нужно сделать — это развести ботов по точкам. Найдя точку, встаньте на неё, вызовите меню и отдайте команду **Hold this position** (удерживать эту позицию), но не всем (**All**), а лишь ОДНОМУ конкретному боту. Повторите то же самое на двух остальных точках. Не пытайтесь, стоя на точке и отдавая приказы, одновременно сражаться с противником. Пусть вас убьют; приказ, отданный с того света, будет воспринят подчинёнными вполне адекватно.

Закончив с «разведением» ботов, выберите какую-нибудь одну точку и помогайте охраняющему её боту. Лучший вариант — это **Center**; с **FlakCannon-ом** или **Rocket Launcher-ом** данная точка захватывается и удерживается очень легко.

УРОВЕНЬ *Cryptic* (команды *4x4*, ScoreLimit *100*)

Ещё один несложный уровень.

Отправьте всех ботов в свободный полёт (команда **Search and destroy \ All**), и сами займитесь тем же. Лучше не беспорядочно метаться по уровню, а методично отбивать у врага захватываемые им точки. А можно и удерживать какую-нибудь одну. Атаки на точки следует проводить сверху; это эффективно и безопасно.

Следует иметь в виду телепортер, что расположен за дверью рядом с **DaemonHead** (рис.15).

УРОВЕНЬ *Cinder* (команды *4x4*, ScoreLimit *125*)



15

А этот уровень уже потруднее.

Поставьте одного бота на **Lava** (находясь на точке, отдайте команду **Hold this position \ <имя бота>**), а двух — на **Nook**. Можно и наоборот, это не так важно. А вот что действительно существенно, так это то, что Top вам придётся бросить на произвол судьбы. Не ставьте туда никого и не пытайтесь захватить эту точку сами; она и так переходит из рук в руки с частотой в несколько герц. Бегайте от **Nook** к лава и обратно, помогая охраняющим эти точки ботам; это всё, что от вас требуется.

Главным оружием нижнего этажа уровня является **Shock Rifle**. Но можно бегать и с **Enforcer-ом**.

УРОВЕНЬ *Gearbolt* (команды *4x4*, ScoreLimit *125*)

Удивительно, но **Domination-уровни** тоже могут быть несбалансированными! И доказательством тому — творение под названием **Gearbolt**.

Конечно же, я имею в виду **Lift**. Взять эту точку весьма непросто, удерживать — до смешного легко. Победоносная тактика на **Gearbolt** заключается в том, чтобы держать **Lift**, отправив всех ботов в свободный полёт (команда **Search and destroy**). Удерживайте эту точку во что бы то ни стало, не обращая внимания на остальные точки и на счёт. Удерживайте её даже тогда, когда противник ведёт с отрывом в 20 пунктов. Не поддавайтесь на эти провокации!

Захватывать **Lift** можно разными способами. Неплохо работает комбинация «**Translocator плюс снайперка**». Весьма эффективен и коллективный штурм (отдать всем ботам приказ **Cover me** и радостной толпой идти мочить охранника). Но лучший вариант — это **Redeemer** (он лежит на втором этаже, над выходом из кислотного подвала).

Удерживать **Lift** удобней всего **Rocket Launcher-ом** (оружие лежит неподалёку, а здесь, наверху, есть ракеты). Стоять следует не на **Shield Belt-е**, а напротив (рис.16), бросая гранаты в сторону **Rocket Launcher-а** и вдоль уходящего вниз коридора. Это весьма неплохая профилактика. Атаки на вас возможны двумя способами: со стороны лифта и посредством «транслирования» к **Shield Belt-у**. И то, и другое легко пресекается упреждающим ракетным залпом.

УРОВЕНЬ *Leadworks*



16



(команды 5x5, ScoreLimit 150)

Большой и запутанный уровень с простой тактикой.

Задача решается в лучших традициях Domination. Всем ботам — Search and destroy, самому — захватывать чужие точки. Из-за больших размеров данного уровня захват любой точки обеспечивает вашей команде контроль над ней (точкой) в течение длительного времени. Основной тактикой является, таким образом, слежение за цветом значков и методичное окрашивание их в правильный цвет. А можно и просто удерживать одну понравившуюся вам точку.

Уровень Leadworks имеет сразу несколько секретов.

Первые два находятся в маленьких комнатках, расположенных по пути между точками Tower и Bridge. Дело в том, что ВСЕ вертикальные решётки рассматриваемого уровня являются ложными. За решёткой в комнатке с Rocket Launcher-ом лежит Shield Belt, за решёткой в комнатке с Flack Cannon-ом — бочка здоровья.

Вторая пара секретов находится в квадратном помещении, что поблизости от точки Storage. За решёткой здесь спрятан Amplifier, а на площадке под потолком — невидимость.

Последний секрет расположен от Storage буквально в двух шагах. Точнее, в одном прыжке. Это Armor, что лежит в тайнике слева от входа в изогнутый коридор (рис.17) (дверь тайника открывается выстрелом).

УРОВЕНЬ Olden (команды 5x5, ScoreLimit 150)

Очень красивый, но и весьма простой уровень.

Любите ли вы, господа, Sniper Rifle? Давно, знаете ли, хотел спросить, да всё как-то стеснялся. Да-да, ясно, ясно. Рад, что и по этому пункту у нас с вами полное взаимопонимание.

Освободите ваших ботов от всех принятых ими на себя обязательств (команда Search and destroy). Запрыгните при помощи Translocator-а на верхний этаж, пройдите к точке Upper и сбросьте охраняющего её врага. Теперь возьмите снайперку, сбегайте за Big Ked O'Health и встаньте неподалёку от захваченной точки.

Основных вариантов вражеской атаки здесь два. Первый — это узкий коридор-тоннель-мост. Деваться врагу от ваших пуль здесь просто некуда. Вторым вариантом является «транслирование» непосредственно к точке. Техника проста и элегантна: стремительный бросок по коридору, быстрый разворот на 180 градусов и выстрел в голову. Реагировать следует не на фигуру появившегося врага, а на звук его Translocator-а.

Позволительно захватывать время от времени бесхоз-





ный Middle, немедленно возвращаясь затем к Upper-у. Но можно этого и не делать.

УРОВЕНЬ Sesmar (команды 5x5, ScoreLimit 175)

Ещё один уровень — произведение искусства. Использование правильной тактики делает прохождение Sesmar-а не слишком-то трудным делом.

Отдайте всем ботам команду Search and destroy. Теперь поднимитесь и захватите по очереди точки Red Ankh и Blue Ankh. Атаковать данные точки удобнее сверху («сферой» или ракетным залпом), но можно и сбоку. А вот удерживать их лучше именно сбоку, не привлекая к себе лишнего внимания. Пусть не заметивший вас враг спокойно захватит точку. Сохраняя ваше инкогнито, сделайте в районе вращающегося значка «сферу», и мозги супостата испачкают стены. Удерживать Ankh-и даже легче, чем захватывать!

Не пытайтесь захватывать Hall of Pillars. Выбросьте эту точку из головы, вычеркните её из своей памяти. Hal of Pillars на уровне Sesmar — это злачное место. Истошные вопли, свист пуль, огонь взрывов, дождь мяса. Это не ваша война. Оставьте её ботам, а сами займитесь делом. Пусть ваши мальчики порезвятся!

Если значок второй интересующей вас точки окрасился в неправильный цвет, не спешите покидать позицию. Выждите некоторое время и отправляйтесь на захват, лишь убедившись, что ситуация действительно требует вашего вмешательства.

Уровень имеет два секрета. Первым является Shield Belt, лежащий в нише колонны-обелиска (там горит огонь). Второй секрет — это Amplifier. Он спрятан в верхней части одной из колонн нижнего этажа уровня (рис.18).

УРОВЕНЬ MetalDream (команды 5x5, ScoreLimit 200)

Не менее красивый уровень, поражающий своей футуристической архитектурой. Похоже, что он в Domination является одновременно и наиболее сложным. И всё же он не слишком тяжёл в прохождении.

Тактика проста и напоминает ту, что вы использовали на уровне Condemned. Отправьте ботов в свободный полёт, а сами перемещайтесь от точки к точке, захватывая те из них, что окрашены в цвет противника. Проще всего бегать по кругу, периодически беря пулемёт с патронами (на MetalDream это главное оружие), Armor и Shield Belt. Проблема заключается в том, что боты противника заняты примерно тем же. Будьте проворнее их!

Уровень имеет массу секретов. Это Amplifier, бочка здоровья, Shield Belt, Redeemer, снайперка и невидимость. Короче, полный джентльменский набор. Все они распо-



ложены сверху и могут быть обнаружены вами со снайперской позиции (рис.19) (туда ведёт телепортер).

Вот и получен второй красивый кубок. Будем откровенны: он достался вам не слишком дорогой ценой. Отдохните немного, но не расслабляйтесь; дальше будет существенно тяжелее.

CAPTURE THE FLAG

Если DeathMatch — самый сложный, Domination — самый динамичный, то Capture The Flag (CTF), конечно, есть самый командный и, если угодно, самый ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНЫЙ вид командной игры. Думать (и ой как думать!) необходимо, конечно, в любой дисциплине. Дурак никогда не одержит победы в DeathMatch. Но в CTF думать приходится всё же чуть чаще, чем стрелять.

Одним из важнейших моментов CTF является ЗАЩИТА собственного флага. Некоторые уровни позволяют создавать непробиваемую, почти абсолютную защиту. Иногда она может быть обеспечена человеком, иногда — правильно инструктированными ботами. Так или иначе, непробиваемая защита — это уже почти победа.

УРОВЕНЬ Niven (команды 2x2, ScoreLimit 3)

А вот и пример, иллюстрирующий только что сказанные слова.

Отдайте ботам (точнее, боту) команду Take their flag. Возьмите Shock Rifle и отойдите чуть вглубь, за поворот, так, чтобы был виден лишь краешек двери вашей базы. Всё, что от вас теперь требуется, это вздувать перед дверью «сферы» (см. описание оружия). Несмотря на кажущуюся простоту, это действительно непробиваемая защита! Секрет состоит в том, чтобы стрелять с упреждением, НА ЗВУК открываемой двери. Враг к вам идёт или друг, какая разница? FriendlyFire здесь выключен, и амуниции, слава Богу, хватает. Делайте «сферы» при малейшем подозрении, делайте «сферы» просто так, от скуки (рис.20). Стреляйте себе и наслаждайтесь!

Если каким-то чудом, каким-то невероятным усилием воли враг смог прорваться сквозь фиолетовый ад ваших «сфер», не стоит волноваться. Вас отреспаунят снаружи, у тех самых дверей! Заходите внутрь, берите Sock Rifle и делайте за ближайшим поворотом «сферы» до тех пор, пока не появится сообщение о потере врагом вашего флага.

Задача захвата и транспортировки чужого флага ложится, тем самым, на плечи вашей очаровательной напарницы. Не беспокойтесь, девочка своё дело знает.

УРОВЕНЬ FacingWorlds (команды 4x4; ScoreLimit 3)

Пожалуй, Facing Worlds — это самый прекрасный уровень из всех, что когда-либо видел ваш покорный слуга (рис.21). Это бессмертный шедевр, которому суждено пережить свою игру. Уровню Facing Worlds будут подражать ещё годы спустя после UT.

Совершенно очевидно, что здесь нужна снайперка. На Facing Worlds этого добра хватает. Две снайперских позиции находятся в башне (на самом верху и пониже); ещё один Sniper Rifle лежит прямо на земле, за зданием.

Вас, однако, интересует лишь верхняя снайперка. Верхушка башни является наиболее удобной и, как ни странно, наиболее безопасной позицией. Дело в том, что зрение ботов имеет ограниченную дальность. С противоположной базы, к примеру, вас не могут увидеть в принципе! Боты начинают замечать стоящего на крыше баш-



ни человека только тогда, когда достигают середины уровня. Что происходит весьма нечасто. Если, конечно, вы там не ворон ловите.

Командуйте всем **Take their flag**, затем занимайте позицию и открывайте огонь. Приготовьтесь к весьма интенсивной и ОЧЕНЬ продолжительной стрельбе; успешный захват и принос флага на уровне **Facing Worlds** дело очень непростое, а следовательно, и редкое. Вы множество раз станете **Godlike**, возьмёте бесчисленное количество **Armor-ов** и изведёте много сотен патронов. Я не оговорился; счёт здесь идёт именно на сотни, если уже не на тысячи!

Стрелять надлежит ТОЛЬКО по вражеской территории. Центральная часть уровня — это уже не ваша зона. Если враг прорвался, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не преследуйте его своими выстрелами! Забудьте о нём; он уже вне пределов вашей компетенции. Будьте покойны: ваши мальчики оприходуют гостя по высшему разряду. Если вы всё делаете правильно, враг НИКОГДА не доставит домой ваш флаг! Стоя на своей, воюйте с врагом на его земле! Подавляйте, деморализуйте противника безжалостным огнём, сносите головы раньше, чем их хозяева успевают отреспаунуться!

Не стоит забывать и о башне. Если атаки вашей команды вдруг начинают странным образом захлёбываться, поднимите глаза. На вражеской башне вы наверняка обнаружите одного-двух снайперов, занятых примерно тем же, чем и вы. Снимите их и вернитесь к прерванному занятию.

Уровень **Facing Worlds** является едва ли ни единственным, где позволяется активное использование оптического прицела. Как-как, господа? Мы этого до сих пор ещё не обсудили? Какая непростительная оплошность! Спешу исправить недоразумение.

Дело в том, что опытные снайперы пользуются увеличением очень редко и с очень большой оглядкой в прямом смысле этого слова. Поле зрения прильнувшего к оптике человека очень ограничено. Фактически, кроме своей мишени, он не видит вообще ничего! Для любого противника, кроме своей непосредственной жертвы, оптический снайпер крайне уязвим. Не видя того, что под ногами, оптический снайпер не может даже нормально двигаться!

Уровень **Facing Worlds** являет собой одно из весьма немногих исключений из этого правила. Здесь оптика, по крайней мере, у м е с т н а.

Попробуйте, между прочим, играть на этом уровне ВООБЩЕ без увеличения. Не смейтесь, это вполне реально и довольно увлекательно. Но только в разрешении, не меньшем 800x600. Такое занятие, кстати, может стать для вас неплохим тестом. Если, стоя на вершине башни и стреляя из **Sniper Rifle-а** БЕЗ оптики, вы смогли привести вашу команду к победе, поздравьте себя: со снайперкой у вас всё в полнейшем порядке.

Рассмотренный уровень имеет два секрета, по одному на каждую команду. В дырке, что расположена над входом в башню, есть **Amplifier** и немного амуниции.

УРОВЕНЬ *Eternal* Cave (*команды* 4x4; *ScoreLimit* 3)

Весьма интересный и трудный уровень, требующий правильной тактики.

Основной проблемой являются постоянные захваты вашего флага противником. В самих по себе захватах, конечно, нет ничего страшного. Как взял, так и отдаст! Дело, однако, в том, что на рассматриваемом уровне берут часто, а отдают далеко не всегда.

Потратив большое количество времени на многочисленные эксперименты с различными ботовскими конфигурациями, я нашёл лишь одну успешную. Пройдите по первому этажу в центр уровня, встаньте посередине и отдайте всем ботам приказ **Hold this position** (удерживать эту позицию). Приказ надлежит отдавать именно ВСЕМ; единственный бот с любыми другими инструкциями неизбежно обрушивает всю систему.

Поздравляю: вы только что сформировали почти непробиваемую защиту! Обратите внимание на это ПОЧТИ; оно означает, что время от времени данный блокпост всё же будет нуждаться в вашей помощи. Трудно было представить, что на **Eternal Caves** такое возможно, не так ли? Дело за малым: вам ОДНОМУ надлежит прорваться, взять и принести домой три вражеских флага! Тут уж я вам не помощник. Не умеете стрелять — выключайте компьютер. Впрочем, несколько советов я всё же могу дать.

Бегайте только по первому этажу. И туда и, тем более, обратно. Внизу стоят ваши боты, внизу больше возможностей для манёвра. По этой причине вашим главным оружием будет **Rocket Launcher** (пулемёт высоко, а **Sock Rifle** — далеко).

Враги охраняют свой флаг очень коварно. Один бот, как правило, стоит за углом у самого начала моста (обычно справа). Как часто вы погибали на этом мосту под выстрелами этого подлого охранника! Ботов-мостовиков может быть и два, по одному на каждую сторону. Снимаются эти гады легко: профилактический залп в начало моста или такая же «сфера». Важно не забыть это сделать!

Нередко один бот находится справа от выхода из центральной части уровня. Здесь также помогает профилактика. Не менее часты и атаки **Sock-ера**, бегущего к вам по дорожке с левой стороны. Если не удаётся убежать, приходится вступать с этим товарищем в полноценный бой. Ещё одна позиция находится на балке над выходом-спуском со второго этажа; в этом месте обычно стоит пулемётчик.

С вражеским флагом достаточно добраться до центра. Даже если вас здесь убьют, флаг будет подхвачен и доставлен по назначению. Боты умеют обращаться с этим предметом.

УРОВЕНЬ *Coret* (команды *4x4*; ScoreLimit *3*)

На удивление неэстетичный уровень, являющийся, впрочем, не самым простым.

Полностью непробиваемая защита формируется здесь следующим образом. Два бота ставятся на охрану флага (команда **Defend**), а один отправляется в атаку (команда **Take their flag**). Все прочие конфигурации неэффективны и опасны. Захватывать и доставлять чужой флаг надлежит вам, но может помочь и бот, подхватив знамя из ваших слабеющих рук.

Атаковать вражескую охрану лучше всего с верхнего этажа, при помощи мощного залпа или «сферы». Падайте вниз и, схватив флаг, бегите к прыгалке, при помощи которой возвращайтесь на верхний этаж и неситесь затем домой что есть духу. Если охрана выжила, вскоре она появится за вашей спиной. Помогает от этой напасти профилактический ракетный залп или такая же «сфера».

Бегите вперёд, пуская по ходу движения гранаты вперемешку с ракетами. Достигнув перекрёстка, спускайтесь на средний этаж и быстро бегите по нему домой. Не мудрствуйте, не задерживайтесь и не петляйте; здесь важна скорость. Лучше всего бежать спиной вперёд, швыряя назад гранаты строго по центру коридора. Это очень эффективная самооборона.

Уровень имеет два секрета. Рядом с каждым **Ripper-ом** на возвышении лежит **Sniper Rifle** (рис.22). Примечательно, что коробка патронов на обе винтовки здесь только одна.

УРОВЕНЬ *The* Gauntlet (*команды* 4x4; *ScoreLimit* 3)

Интересный и трудный уровень. На **Gauntlet-е** не удаётся





создать не то что непробиваемую, но и вообще какую бы то ни было защиту! Единственный выход — агрессивная тактика типа «все на врага!»

Берите пулемёт, хватайте броню, ныряйте в телепортер и бегите, отстреливаясь, в сторону вражеской базы. Достигнув прямоугольной дырки в полу второго этажа, забрасывайте туда маячок, стараясь, чтобы он упал как можно ближе к синему флагу. Убивайте, самое большее, одного охранника, хватайте флаг, затем надевайте новую броню и вновь ныряйте в телепортер. Не пытаясь отстреливаться, спускайтесь в подвал, к лаве, берите с мостика **ShieldBelt** и неситесь домой, виляя под вражескими выстрелами.

Чтобы достичь успеха, всё перечисленное должно делать быстро, нагло и чётко.

Уровень имеет один секрет. Это **Redeemer**, лежащий за дверью в самом центре уровня (рис.23).

УРОВЕНЬ *Dreary* (команды *5x5*; ScoreLimit *3*)

Приятный уровень средней тяжести.

ПОЧТИ непробиваемая защита может быть сформирована при помощи двух блокпостов в центральной части уровня. Поставьте на средний этаж по два бота справа и слева от вентиляторов, после чего займитесь флагом. Захватывать флаг лучше сверху, таскать домой — тоже (с флагом на верхний этаж нужно запрыгивать при помощи **Impact Jump-а**). Верх предпочтителен по той простой причине, что с него всегда можно упасть на прочие этажи.

Используемое оружие зависит от высоты. На третьем этаже главенствует **Rifle**, на втором — **Minigun** и **Rocket Launcher**, на первом — и то, и другое, и третье.

УРОВЕНЬ *Last* Command (*команды* 4x4; *ScoreLimit* 3)

Очень непростой уровень с прекрасной архитектурой и парой весьма необычных способов захвата вражеского флага.

Первым делом следует сформировать ПОЛНОСТЬЮ непробиваемую защиту. Идите в центр, огибайте прозрачный монитор, рядом с которым лежит **Shock Rifle**, вставайте между монитором и колонной и говорите **Hold this position** ВСЕМ имеющимся в вашем распоряжении ботам. В этом и состоит защита. Если противник прорвётся сквозь неё один раз, то повторно (с флагом) ему уже точно не удастся это сделать.

Теперь берите **Shield Belt** (он лежит в центральной части уровня, на полочке, что над коридором) или Armor, затем огибайте второй прозрачный монитор (рядом с ним лежит **Flak Cannon**) и пристально смотрите на потолок. Видите там дыру, разделённую крестовиной на четыре части? Эти отверстия ведут в самое сердце врага, в Место их Респауна. До флага оттуда рукой подать! Уверен, вы уже поняли, что вам делать.

Стоя за монитором (он защищает вас от битвы, что непрерывно идёт в центре уровня), забросьте маячок **Translocator-а** в дырку с тем, чтобы тот упал на крестовину сверху. Теперь телепортируйтесь, кидайте маячок в сторону флага (выбраться с крестовины нормальным способом невозможно) и осуществляйте захват. Отсюда вас никто не ждёт, и подобного рода атака ВСЕГДА будет успешной.

Захватить флаг очень легко. А вот уйти с ним куда сложнее. Боты — не люди, и очень быстро оправляются от


24

шока. Возмущённые такой наглостью, они открывают по вам ураганный огонь из пулемётов, Rocket Launcher-ов и (не дай Бог!) снайперских винтовок. НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не ввязывайтесь с ними в бой и не бегите по центру! Бегите сбоку, петляя, прячась за колоннами и, по возможности, подбирая здоровье. Достигнув края, падайте вниз и, что есть духу, домой! Достаточно донести флаг до центра; там вас уже ждут друзья.

Однако чаще уйти с флагом по-человечески нет никакой возможности. Схватив трофей и осознав, что дело дрянь, разворачивайтесь и... бегите назад, к крестовине! Не удивляйтесь; дальше будет ещё веселее. Достигнув цели, вновь разворачивайтесь и, стоя к крестовине спиной, гордо встречайте свою смерть. Помните пионеров-героев? Дело в том, что нередко при этом захваченный флаг падает с вашей спины на крестовину или, ещё лучше, проваливается в дыру (умирать нужно сбоку, а не по центру)!! Со вторым вариантом, я думаю, всё ясно. Нужно отреспаунуться, сбегать за лежащим на первом этаже флагом и принести его домой! Если, конечно, этого ещё не сделали ваши подчинённые. Флаг на крестовине также не вызывает затруднений. Иногда он лежит так, что боты противника просто не в состоянии до него дотянуться! Надо ли говорить, что до использования Translocator-а им не додуматься никогда! Забросьте маячок на крестовину, схватите флаг и упадите вместе с ним вниз!

Можно, между прочим, заменить собственную гибель собственной же телепортацией. Встав к крестовине спиной, выбросьте маячок вперёд, куда глаза глядят, затем совершите телепортацию и развернитесь, чтобы посмотреть на результат. Если флаг провалился, кидайте маячок ему вслед. Это победа! Если флаг лёг на крестовину, всё равно транслируйтесь на первый этаж и пытайтесь схватить флаг оттуда уже известным вам способом. Техника чрезвычайно хитрая и столь же весёлая.

Если вы — суровый воитель и не привыкли прибегать к тактическим приёмам сомнительного свойства, могу посоветовать вам другой образ действий. Поставьте двух ботов в центр, а одного отправьте в атаку. Ваш флаг, как ни странно, будет в полнейшей безопасности даже при таком раскладе! Берите Sniper Rifle, хорошенько бронируйтесь и идите в стан врага. Не пользуйтесь ни пандусом, ни лифтом! Даже если вы снайпер до мозга костей, прорваться столь длинным путём вам вряд ли удастся. Выйдя из коридора, сразу разворачивайтесь и запрыгивайте наверх при помощи Translocator-а.

Вот здесь-то и начинаются настоящие трудности. Здесь приходится не только быстро бежать, но и быстро драться. Выбор оружия очевиден и не нуждается в комментариях. Не умеете пользоваться снайперкой — вернитесь к прохождению DeathMatch-уровня Codex.

Кинжальный огонь пулемётов и Sniper Rifle-ов чрезвычайно опасен и труднопреодолим. Охранник с Rocket Launcher-ом — настоящая удача, настоящий Шанс с большой буквы, который нельзя упустить.

Прорвавшись к флагу и убедившись, что живым вам отсюда не уйти, вы можете вновь воспользоваться методом Павлика Морозова. Бегите внутрь, к крестовине, затем разворачивайтесь, смещайтесь чуть в сторону и мужественно смотрите в глаза своей смерти.

Помимо ShieldBelt-а, уровень Last Command имеет ещё целых три секрета. Все они спрятаны в трубах (рис.24). Секретами красной базы являются Amplifier и Invisibility (рядом с кислотой, над лестницами); единственный «голубой» секрет — второй Amplifier (сбоку от пандуса).


25

УРОВЕНЬ The Lava Giant (команды 5x5, ScoreLimit 3)

Очень красивый и очень большой уровень, залогом победы на котором является снайперка и мудрое руководство.

Возьмите ботинки, броню и Sniper Rifle, оставьте двух ботов охранять базу (команда Defend), а двух позовите с собой (команда Cover Me). Место сбора ударной группы — середина самой левой дорожки, там, где лежат Thigh Pads и Redeemer (рис.25). Возьмите и то, и другое, после чего стойте спокойно, плюйте в потолок и ждите ваших ботов. Не волнуйтесь: двух ботов для обороны базы вполне достаточно. Снайперка на открытых пространствах — это страшная сила!

Собрав группу и всё, что вам нужно, осторожно высуньтесь наружу и осмотрите окрестности вражеской базы. Если вы видите ботов, бегущих за вашим флагом, лучше переждать. Дело в том, что при виде противника члены вашей группы начинают вести себя неадекватно, демонстрируя психическую неуравновешенность и повышенную агрессивность. Попросту говоря, ваша группа рассыпается.

Вашей задачей является тихий обход базы с намерением оказаться у её входа незамеченными. ЕДИНСТВЕННЫЙ известный мне способ — это прокрасться вдоль левого (по отношению к вам) обрыва; для вражеских снайперов это мёртвая зона. Ко входу должны подойти не один и не двое, а все ТРОЕ членов ударной группы; в противном случае ваша атака будет отбита. Стоя у входа, возьмите Redeemer и пустите внутрь «альтернативную» ракету. Взрывать боеголовку следует над верхним этажом, впереди-слева по отношению к центру базы (вражеские снайпера любят стоять именно слева). Сняв, таким образом, снайперов, быстро вбегайте внутрь, быстро транслируйтесь к флагу, хватайте его, спрыгивайте вниз и, убив тех, кто окажется у вас на пути, быстро бегите домой (для ускорения бега можно использовать Jump Boots).

Не оборачивайтесь и не отстреливайтесь! Главное теперь — это скорость. Ударная группа автоматически превращается в группу прикрытия и оттягивает на себя вражеские атаки; транспортировка флага — это ваша задача. Оба ваших бота погибают довольно быстро, после чего вы остаётесь с голой спиной. Хотите выжить — бегите быстро!

Уровень имеет один секрет. Это Amplifier, лежащий у входа в скалу под самой правой дорожкой (если смотреть с красной базы) (рис.26).

УРОВЕНЬ November Sub Pen (команды 5x5, ScoreLimit 3)

Уровень не столько красивый, сколько странный. Ах, как это по-Unrealовски!

November Sub Pen является последним уровнем вполне заслуженно. Пройти его очень и очень непросто.

Задачу облегчает то приятное обстоятельство, что здесь, как и на многих других уровнях, возможна организация ПОЛНОСТЬЮ непробиваемой защиты. Встаньте на подводную лодку и дайте команду Hold this position двум вашим ботам. Вот и всё! Больше об обороне можно не беспокоиться. Пошлите двух других ботов в атаку, вернитесь на базу и хорошенько экипируйтесь.

Возьмите Sniper Rifle, бочку здоровья и Armor, что лежит под этой бочкой в открытом ящике. Теперь отправляйтесь в атаку. Пробегая мимо пулемётной позиции, поинтересуйтесь, нет ли там Shield Belt-а, затем перебросьте через лодку маячок и телепортируйтесь на другую сторону (это быстрее, чем пешком). Не лезьте через пулемётное гнездо; здесь вы весьма уязвимы. Идите к лестнице, хватайте вражеский Shield Belt или хотя бы Thigh Pads (если они вам нужны), затем поднимайтесь по лестнице и готовьтесь к смерти. Да-да, именно в этом месте вас, скорее всего, и убьют. Главная опасность — снайпер, стоящий обычно на ящиках слева. Его необходимо убрать как можно быстрее.


26

Взяв флаг и отбив все атаки, бегите (в зависимости от ситуации) либо назад, к лестнице, либо к круглой дыре. Перебираться на свою сторону следует честно и открыто, по мостикам. Но если со здоровьем проблемы, а враг дышит в затылок, правильнее будет упасть в воду и поднырнуть под лодку. Секрет заключается в том, чтобы плыть только под водой, плотно прижимаясь к металлическому корпусу (особенно на своей стороне). Приём эффективен и вполне способен привести вас к победе.

На деле, однако, всё далеко не так гладко, как на словах. Вас постоянно убивают. Убивают у лодки, убивают на другом берегу, убивают у чужого Shield Belt-а, убивают на лестнице, убивают у флага, убивают с флагом, убивают даже под водой! Самое опасное место — это, конечно, вражеская база; здесь вас лишают жизни чаще, чем во всех остальных местах, вместе взятых. Всё, чем я могу вам помочь, это пожелать удачи, терпения и твёрдости руки. Sniper Rifle и только Sniper Rifle; другое оружие здесь просто бесполезно.

Иногда вражеский охранник на ящиках оказывается вооружённым не снайперкой, а Rocket Launcher-ом. Ситуация очень похожа на ту, что имела место на уровне Last Command. Снайпер с ракетницей — это Шанс, которым необходимо воспользоваться.

Рассмотренный уровень имеет один секрет. Это лежащий на рубке субмарины Amplifier (рис.27).

И вновь вы на вершине славы. И вновь вам дарят кубок. И вновь, посмотрев сие, вы отправляетесь в бой.

ASSAULT

Конечно же, этот режим у нас тоже самый-самый. Рискуя показаться банальным, я бы назвал Assault самым наступательным и «атакующим».

Каждый уровень данной дисциплины имеет свои специфические ЦЕЛИ, которые атакующей команде надлежит исполнить. Прежде чем приступить к игре на новом уровне, внимательно изучите информацию о его Целях и хорошенько рассмотрите соответствующие картинки. Забыли? Ничего страшного: информация о Целях вызывается кнопкой F3.

Вообще-то, AS Tutorial — это полноценный Assault-уро-


27

вень, более известный под именем **Guardia**. «Пройти» его в состоянии тренинга способен, однако, даже младенец. Посему идём дальше.

УРОВЕНЬ *Frigate* (команды *4x4*, TimeLimit *6*)

Очень атмосферный и не очень трудный уровень.

Ш т у р м.

ПЕРВАЯ цель — сломать компрессор, блокирующий двери.

ВТОРАЯ цель — подняться в рубку и нажать кнопку.

Берите **Sniper Rifle**, стойте на месте и собирайте вокруг себя всю вашу команду (всем ботам — **Cover me**). Дождавшись окончания всеобщей мобилизации, прыгайте в воду и тихо плывите к большому отверстию в днище корабля. Не спешите всплывать! Находясь под водой, рядом с отверстием, отдайте всем ботам команду **Attack**, затем всплывайте и бегите следом (осторожно! сзади может стоять человек с **Flak Cannon**-ом!).

Для **Assault-а** это типичная тактика. В дальнейшем мы будем часто ей пользоваться.

Берите пулемёт, **Shield Belt** (если его вам оставили), затем становитесь в конец коридора и осуществляйте огневую поддержку ваших штурмовиков. Думаю, выбор оружия вас не затруднит. Если все ваши боты погибли, пытайтесь прорваться самостоятельно, отстреливая на бегу вражеские головы.

Само собой, если атака захлебнётся (защитники убьют всех), придётся всё начинать заново. В смысле, опять **Cover me**, опять подводная дырка, опять **Attack** и опять **Sniper Rifle**. И так до тех пор, пока не будет достигнут успех.

Разрушив компрессор (своими или чужими руками), умирайте, респаунтесь, берите **Shock Rifle**, плывите к дырке и захватывайте лестницу. Не отдавайте ботам никаких дополнительных приказов; состояние **Attack**, в котором они сейчас пребывают, является наилучшим. Просто участвуйте в общей свалке. Большого усердия от вас здесь не требуется; захват рубки после разрушения компрессора — это вопрос времени.

З а щ и т а.

Отдавайте всеобщий приказ **Defend**, затем выходите на палубу и падайте в дырку, что находится под стволами пушки. Это наибыстрейший способ достижения пулемёта. Взяв **Minigun** и **ShieldBelt**, проходите по коридору и занимайте позицию примерно на полпути между входом в корабль и компрессором. Пробить эту защиту очень сложно. Ваша команда отлично знает своё дело, а ваш пулемёт безжалостно косит ослабленных врагов. В перерывах между штурмами берите патроны, здоровье, **Armor** и **Shield Belt**.

Если враг всё же открыл двери, встаньте в рубке, у края лестницы, возьмите **Shock Rifle** и делайте «сферы». Данная ситуация очень опасна, и лучше её не допускать.

Уровень имеет один секрет. Это **Armor**, лежащий на ящиках в стане атакующей команды.

УРОВЕНЬ *High*Speed (*команды* 4x4; TimeLimit *7*)

Чрезвычайно странный уровень, захватываемый МЕНЕЕ ЧЕМ ЗА ОДНУ МИНУТУ.

Ш т у р м

ПЕРВАЯ цель — открыть двери кабины поезда соответствующим рубильником.

ВТОРАЯ цель — остановить поезд, нажав на расположенный в его кабине рычаг.

Находясь внутри вертолёта, отдайте всем ботам приказ... **Hold this position**!!! Да-да, вы не ослышались. Команда на этом уровне вам будет только мешать. И, говоря об одной минуте, я вовсе не шутил. **High Speed** — это и впрямь странный уровень.

Спрыгивайте вниз, берите **AntiGrav Bots**, а затем с их помощью — бочку здоровья, что лежит на одной из перекладин того же вагона (рис.29). По второму вагону просто пробегайте, на следующий (с кислотой) — вновь запрыгивайте. Берите **Shield Belt** и осторожно пробегайте по краю, стараясь не обжечься ядовитой субстанцией. Продолжайте бежать по крышам к самому первому вагону, петляя и уворачиваясь от пуль пары автоматических пулемётов. Не стреляйте в ответ; им вас не убить. Достигнув люка, проваливайтесь в локомотив, включайте на втором этаже рубильник, затем отходите на пару метров назад, падайте вниз, вбегайте в кабину и завершайте атаку. Не забудьте посмотреть на таймер; возможно, его показания станут вашим личным рекордом.

З а щ и т а.

Можете не делать ВООБЩЕ НИЧЕГО! За минуту ваш поезд не захватят точно! Впрочем, если вы рвётесь в бой, могу вам немного поспособствовать.

Выйдя из купе, бегите сперва в правый конец вагона (там лежит **Shock Rifle**). Взяв пушку, бегите в противоположный конец, спускайтесь вниз и подходите к двери вагона. Стоять лучше непосредственно в дверном проёме, чуть справа, чтобы команда могла замечать нападающих задолго до их приближения к вагону. Вот, собственно, и всё!

Секреты рассмотренного уровня вам уже известны. Это та самая бочка и тот самый **Shield Belt**.

УРОВЕНЬ *Rook* (команды *4x4*, TimeLimit *4*)

Уровень в чём-то привлекательный, но очень уж несуразный.

Ш т у р м

ПЕРВАЯ цель — открыть двери библиотеки, повернув соответствующий «открыватель».

ВТОРАЯ цель — разрушить две цепи, удерживающие расположенный внутри библиотеки столб.

ТРЕТЬЯ цель — открыть главные ворота соответствующим рычагом.

ЧЕТВЁРТАЯ цель — убежать из замка.

Отдайте всеобщий приказ **Attack**, сбегайте в оба телепортера и возьмите то, что там есть, затем выходите во двор и присоединяйтесь к мясорубке. Никакой специальной тактики, тупая мочиловка с постепенным продвижением по списку целей. Прорвавшись к «открывателю», откройте библиотеку; прорвавшись в библиотеку, разрушьте цепи; открыв рычаг, прорвитесь к этому рычагу, открыв ворота, вырвитесь из замка. Не пытайтесь снайперить с башни, это неэффективно. Везде предпочитайте **Sniper Rifle**, особенно на последнем этапе. Ну очень лёгкий уровень!

З а щ и т а.

Оборона уровня **Rook** ничуть не умнее его штурма. Стоя во дворе, непрерывно стреляйте по дверям казармы, невзирая на то, открыты эти двери или закрыты. Оружие — любое подвернувшееся. Когда враг откроет библиотеку (это произойдёт неизбежно), встаньте посреди коридора, что ведёт к столбу, возьмите **Flak Cannon** (не беспокойтесь, его вам принесут) и стреляйте «альтернативным» способом в каждого входящего.

Выглядит сие весьма комично. Боты противника бегут по коридору строго по центру, никак не реагируя на ваше присутствие, а равно и на летящие в них флаки (рис.30). Однажды наведя прицел, можете вообще отпустить мышку! Всё, что от вас теперь требуется, это стрелять и собирать свеженькие **Flak Cannon-ы** (противник их вам регулярно приносит). Наверное, это единственное место, где данное оружие одним выстрелом может приносить по три фрага.

Если каким-то чудом враг всё же прорвался и освободил столб, не пытайтесь защищать ворота. Дождитесь, когда их откроют, и бегите далеко-далеко, туда, где лежит снайперка. Теперь мимо вас уже точно не пройти!

УРОВЕНЬ *Mazon* (команды *4x4*, TimeLimit *10*)

Приятный во всех отношениях уровень, имеющий, к тому же, хитрый вариант прохождения.

Ш т у р м

ПЕРВАЯ цель — войти в замок, разрушив два противовеса.

ВТОРАЯ цель (необязательная) — открыть главные ворота замка соответствующим рубильником.

ТРЕТЬЯ цель — вторым рубильником открыть **Reactor Room**.

ЧЕТВЁРТАЯ цель — разрушить энергетический кристалл.

Отправьте всех ботов в атаку (команда **Attack**), а сами бегите к воротам замка и... совершайте **ImpactJump** на его второй этаж!!! Вот так, просто и элегантно. Пока ваши мальчики проводят отвлекающий манёвр, (они-то, бедняги, думают, что это всерьёз!) спокойно откройте **Reactor Room** и разрушьте кристалл!

Вы думаете, что это уже все? Ничуть не бывало! Во-первых, по разрушении кристалла появляется странное сообщение «Главные ворота открыты» (??!), соответствующее, между прочим, действительности. Во-вторых, противовесы вам всё же придётся сломать. Дело в том, что для успешного завершения штурма необходимо решить не одну, самую главную, а ВСЕ ЧЕТЫРЕ поставленные задачи! Полный идиотизм!

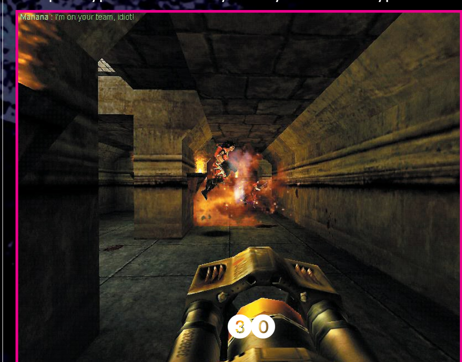
Собирайте ботов командой **Cover me** (бедняги даже НЕ ВИДЯТ, что ворота давно открыты!), ведите их на второй этаж и отправляйте всю свору в атаку. Охрана противовесов, не ожидавшая нападения с фланга, будет смята первым же ударом, вы самолично спрыгните вниз и завершите штурм под бурные аплодисменты подчинённых.

З а щ и т а.

Оборонять Mazon ещё проще, чем атаковать. Пройдите по второму этажу в сторону противовесов, возьмите пулемёт и спрыгните вниз. Отбив первую атаку пулемётом (рис.31), соберите трофейные снайперки и пользуйтесь в дальнейшем только этим оружием. Отныне задача прорыва станет для врага практически неразрешимой. Если вы всё же умудрились его пропустить, и чёрный ход оказался открытым, упорно берите пулемёт, идите с ним на то же место и продолжайте делать то же самое (подбор



29



30



31



Sniper Rifle-а и т.д.).

УРОВЕНЬ OceanFloor (команды 4x4, TimeLimit 6)

Один из самых нетривиальных уровней всех времён и народов. Довольно непрост как для атаки, так для защиты.

Штурм

ЦЕЛИ — разрушить четыре Терминала (в любом порядке).

Стандартная схема Cover me — Attack. Собирайте вокруг себя ботов, вооружайтесь, берите акваланг и плывите. Захватывайте первым делом 4-й Терминал; это самое уязвимое место. Команду к атаке следует давать, как на уровне Frigate, прямо в воде, пока противник вас ещё не заметил. Разрушив Терминал, НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ не пытайтесь прорваться в центральную часть лаборатории по первому этажу! Это верная потеря попытки. Причина — автоматическая пушка; бьёт больно и точно. Поднимитесь на второй этаж, возьмите там бочку здоровья, затем спокойно спрыгните вниз и разбейте Терминалы 3 и 2! В ходе первой же атаки вы запросто можете разрушить целых ТРИ вражеских Терминала!

Если с Терминалами 3 и 2 у вас не заладилось, повторите попытку. Опять Cover me, опять дырка, опять Attack. Внимание! Штурмовать подводную базу следует ТОЛЬКО со стороны Терминала номер 4 (рис.32)! Второй вариант для атакующей команды губителен!

Итак, остался последний и наиболее защищённый Терминал. Продолжайте гнуть свою линию: Cover me, дырка и Attack, вот только Attack следует говорить теперь не под водой, а у подножия лестницы, что ведёт к последнему оставшемуся в живых Терминалу. Здесь, между прочим, есть лифт, поднявшись на котором, вы можете приобрести пулемёт и Shield Belt. Взяв всё, что хотели, бросайте команду в атаку и идите следом, подчищая из пулемёта то, что осталось от опрокинутого вашим ударом противника. База захвачена!

Защита

Боты противника предпочитают идти не самым лёгким путём, пытаясь прорваться не у 4-го Терминала, как люди, а у первого, как нелюди. Тем самым они избирают свою судьбу.

Поставьте ВСЕХ ваших ботов на втором этаже над местом предполагаемого появления противника и сами встаньте там же, взяв Armor и Shock Rifle. Делайте ваши «сферы», господа! Если полуживому врагу удаётся всё же всплыть и прорваться, падайте вниз и стреляйте ему в спину. Не беспокойтесь; далеко супостату не уйти.

К сожалению, иногда эта отлаженная система даёт сбой. Неожиданно появляется сообщение «Терминал 4 разрушен!», а вслед за ним, с небольшими интервалами — похожие некрологи по поводу Терминалов 2 и 3. Коварный враг решил изменить своей привычке и атаковал вас с другой стороны! Ничего страшного. Поставьте двух ботов на верхнюю часть лестницы, а двух других — в начале коридора, ведущего к Терминалу номер 1 с другой стороны. Этого вполне достаточно, чтобы продержаться оставшуюся часть времени.

Уровень имеет подводный секрет. Это акваланг, лежащий на крыше отсека с Терминалом номер 4.

УРОВЕНЬ Overlord (команды 5x5, TimeLimit 10)

Красивый, атмосферный и очень сложный уровень.

Штурм

ЦЕЛЬ — разрушить большое орудие, расстреляв в Control Room соответствующее оборудование.Начальная стадия штурма носит неорганизованный характер. Просто Attack, и с криками «ура» — вперёд! Автоматический пулемёт и боты, ведущие огонь из амбразур береговых укреплений, практически не опасны. Быстро огибайте колючую проволоку (лучше справа), затем прижимайтесь к доту и просто бегите вдоль него! Первая линия укреплений может быть пройдена вообще без потерь!

Дальше идут мортира и снайперы на башнях. С первой проблемой всё просто. Снаряды мортиры имеют огромный радиус взрыва, и нужно держаться от них подальше. А вот со второй — сложнее. Поскольку вы здесь единственное разумное существо, постольку задача снятия снайперов полностью лежит на вас.

Прорвавшись ко входу в подземелье, спускайтесь вниз и атакуйте следующий оборонительный рубеж под романтическим названием Boiler Room. Беспорядочный штурм данного места довольно быстро приводит к успеху, и вы продвигаетесь дальше.

Последняя линия вражеской обороны существенно отличается от всех предыдущих. И уж конечно, не в лучшую сторону. Это какой-то кошмар, кромешный мрак и ужас. Вражеские снайперы отбивают одну вашу атаку за другой с издевательской лёгкостью. Не отбивают даже, а отмахиваются от вас, как от назойливых насекомых! Вот где вы сможете осознать, как чувствовали себя боты противника на уровне Facing Worlds!

Проблема заключается в глюке искусственного интеллекта. С приоритетами оружия у ботов всегда были проблемы. Но никогда ещё эти проблемы не ставили под удар успех всей операции! Имея в своём распоряжении и Sniper Rifle, и Minigun, члены вашей команды стреляют по снайперам из Rocket Launcher-ов и FlakCannon-ов!!! С не меньшим успехом здесь можно использовать Impact Hummer. Это дурдом, сборище дебилов с овечьими глазами и большими пушками! Хочется пинать их ногами, грызть зубами, взрывать несуществующим Redeemer-ом. Фактически, вы штурмуете последний рубеж В ОДИНОЧКУ!!!

Делать нечего. Придётся вам стать суперменом. Скажите всем ботам Cover me, затем возьмите снайперку, Armor и Tigh Pads. Теперь поднимайтесь и останавливайтесь у последнего поворота. Дождавшись всех членов вашей команды, бросайте их в «атаку» (фактически, это отвлекающий манёвр) и выходите следом, внимательно рассматривая прицелом открывшийся пейзаж. Стрелять нужно быстро и точно. Не пытайтесь прорваться бегом; при живых снайперах это невозможно. Наиболее опасен тот снайпер, что стоит к вам спиной и стреляет выбегающим из-под него людям в затылок. Сняв всех любителей Sniper Rifle-а, бегите вперёд, немного поднимайтесь по пандусу и совершайте Impact Jump прямо через голову охранника. Если вы всё ещё живы, не отчаивайтесь: вас убьет именно он. Снимет в воздухе, сволочь, легко и непринуждённо. И будет стоять дальше.

Если каким-то чудом вам всё же удалось не погибнуть от снайперов, от Impact Jump-а и даже от рук последнего охранника, быстро вбегайте внутрь и прямо как есть, не переключаясь, вонзайте ваш Impact Hummer в приборную панель. Мои поздравления! Терминатор по сравнению с вами — малое дитя!

Защита.

Поскольку штурмовать Overlord очень трудно, постольку защищать его до смешного легко. Если вас отреспаунили в береговом доте, немедленно уходите оттуда через телепортер. Это бред, а не позиция. Оказавшись в телепортерной, ищите надпись Left Tower и ныряйте под неё. Вот вы и на месте. Берите снайперку, Armor, патроны и открывайте огонь. Стрелять по ботам лучше сзади, снимая им головы прямо на входе в подземелье (рис.33). Помните того страшного снайпера?

Позиция просто отличная. Вы ОДИН в состоянии удержать всю вражескую команду! Если противник всё же прорвётся и захватит бойлерную, бегите в Gun Cavern, берите там Rocket Launcher и наносите непрерывные залпы в ближайший поворот мостика. Ракет тут много, и такая защита оказывается весьма эффективной.

Четвёртый кубок получен. Страсти улеглись. Пришло время выходить на финишную прямую.

CHALLENGE

Challenge — это не Last Man Standing, как вы, должно быть, полагали. Это какой-то странный DeathMatch. Странность сия заключена не в том, что взятое игроком оружие остаётся, вместе с тем, лежать на своём месте. WeaponStay = True — это стандартный режим, общеизвестная классика. Challenge необычен другим: повышенной скорострельностью оружия. Имеет место именно увеличение скорострельности, а вовсе не общее ускорение времени; динамика движений игроков в Challenge та же, что и везде. Ещё более интригует выдаваемое на монитор сообщение, характеризующее данный режим игры как Lightning DeathMatch (??). Похоже, что диковинный Lightning DeathMatch, он же Challenge, доступен нам только в сингле.

Пройти Challenge куда проще, чем DeathMatch. Всего четыре уровня, низкий FragLimit, включённый WeaponStay. Последняя дисциплина по сравнению с первой выглядит полной халявой. Что, согласитесь, несколько странно.

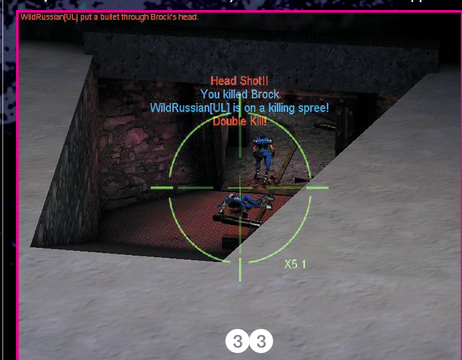
УРОВЕНЬ Phobos (5ботов; FragLimit15)

Великой красоты уровень, достойный занимать второе место после Facing Worlds.

Основной арсенал образуют Redeemer и ShockRifle, вспомогательный — Ripper и Minigun. Phobos является одним из весьма немногих уровней, где Ripper имеет смысл брать в руки. На самом верху эффективен Sniper Rifle, злоупотреблять которым, однако, не стоит.

Заберитесь на «крышу» уровня (при помощи Jump Boots или лифта), возьмите там Redeemer и займите позицию в дырке, где лежит Armor. Все основные события на уровне Phobos происходят в его центре; последний вас и интересует. Дождавшись максимального количества потенциальных жертв (определять это следует, руководствуясь не столько зрением, сколько слухом), пустите внутрь «альтернативную» ракету, быстро оцените обстановку и подорвите боеголовку на некоторой высоте, ближе к центру. Два или три фрага вам обеспечено. Redeemer респаунится долго (заметьте: он респаунится даже при включённом WeaponStay!), и лучшее, что вы теперь можете сделать — это соскочить к Shock Rifle-у. Сперва на балку, потом непосредственно на пушку. Секунда, и оружие у вас в руках! Бегите теперь по коридору вниз, на первый этаж, туда, где лежит Ripper. Это и будет ваша огневая позиция. Стойте в проходе и разносите «сферами» ботов, танцующих в центре уровня. Если со стороны центра вы подвергнитесь серьёзной атаке, отступите за угол, на лестницу и сделайте в районе Ripper-а несколько «сфер». Израсходовав амуницию, продолжайте обстреливать центр уже из Ripper-а (с лестницы, из-за угла), полагаясь не на свою меткость, а на беспорядочный рикошет. Однако Ripper — это на крайний случай. Лучше сходить за Shock-овой амуницией, схватив по пути пулемёт для самозащиты. Если амуниция на месте — берите её и возвращайтесь к Ripper-у. Если нет — поднимайтесь наверх и берите Redemer. И так далее, и тому подобное. До вашей полной и безоговорочной победы.

Разумеется, приведённая последовательность действий не является жёсткой схемой. Это всего лишь один из множества возможных вариантов, иллюстрирующий, тем не менее, основные приёмы и общую идеологию. Две огневые позиции, активная экономия времени (никаких Amplifier-ов и ShieldBelt-ов!) и как можно больше фрагов





одним выстрелом.

Следует избегать безоружных перемещений по коридорам (возьмите хоть что-нибудь!) и, самое главное, — пробежек по центру уровня. Последнее допустимо разве что в целях самолечения, и то лишь изредка, когда никто не смотрит.

Уровень имеет массу секретов. За потайной дверцей, что рядом с самым нижним лифтом, лежат **AntiGrav boots** и невидимость (тайник открывается выстрелом). Остальные секреты (**ShieldBelt, Amplifier, Armor** и **Redeemer**) расположились наверху. За исключением Armor-а, все эти вещи легко обнаруживаются при осмотре уровня с верхней снайперской позиции (туда ходит лифт, включаемый кнопкой) (рис.34).

УРОВЕНЬ *Morpheus* (4 *бота*; FragLimit *15*)

Один из самых отвратительных уровней, которые я когда-либо видел. Контраст с предыдущим шедевром по имени **Phobos** просто шокирует. Уровень — ширпотреб, уровень — попса, потакание самым низменным чувствам обсмотревшейся модных фильмов толпы. Как могла Epic Games докатиться до такого?! Основа основ: в первую очередь **DeathMatch-уровень** должен быть УДОБЕН ДЛЯ ИГРЫ. Всё остальное (оригинальность, эстетическая привлекательность и т.п.) идёт лишь ВТОРЫМ эшелоном, постольку поскольку.

То, что играть на **Morpheus-е** неудобно, ясно даже горилле.Вопрос об эстетизме также не стоит в виду полного отсутствия последнего. А вот оригинальности у **Morpheus-а** не отнять. Тьфу!

Вы будете долго смеяться, но самым эффективным оружием уровня является... **Rocket Launcher**! И снайперка, и пулемёт и **Shock Rifle** на его фоне просто отдыхает. Прямое, между прочим, следствие того, о чём я сказал выше. На уровне-уроде всё неизбежно будет не так: и тактика, и геймплей, и оружейные приоритеты. Что ж, будем играть в то, что есть.

Поднимайтесь на крышу самого высокого небоскрёба, стараясь, чтобы при этом вас не подстрелили и не сбросили в бездну. Это и есть ваша огневая позиция! Возьмите сперва **Redeemer** (он лежит чуть выше, у основания шпиля), затем подойдите к краю и посмотрите, что там происходит. Улучив момент, пускайте вниз «альтернативную» ракету и взрывайте её ближе к центру уровня, стараясь заработать как можно больше фрагов.

Берите теперь **Rocket Launcher**, вставайте на край и начинайте качать ракеты. Основная мишень — здоровье, что лежит на ЛЕВОЙ от вас башне. По не вполне ясным причинам боты очень любят это узкое место; на нём вы и сделаете большую часть своих фрагов. Весьма эффективна тупая профилактика данной точки; ботов тянет ту-



да, как магнитом (рис.35)! Мишени под номерами два и три — это крыши двух других небоскрёбов. Завидев, как на крышу начинает взбираться бот, накачивайте оружие и отправляйте в центр этой крыши мощный упреждающий залп. 9 из 10 таких залпов будут фрагоносными. Последней по значимости мишенью является подъём из недр правого небоскрёба, отлично простреливающийся с вашей крыши.

Необходимо соблюдать технику безопасности. Прячьтесь от врагов за краем крыши, высовываясь из-за него лишь перед самым залпом. Не забывайте оглядываться назад. Проводите профилактику пандуса, ведущего на вашу крышу. Подвергшись атаке с воздуха, отступите вниз и спрячьтесь под пандус. Не злоупотребляйте полётами вообще и полётами с крыши на крышу в особенности. Конечно, брать **Armor** вам не возбраняется. Но лучше лишний раз не рисковать.

УРОВЕНЬ *Zeto* (5 *ботов*; FragLimit *15*)

Весьма приятный, почти новогодний уровень, являющийся самым сложным в дисциплине **Challenge**.

Запутанная структура уровня требует предварительного изучения. Пролетите спектатором по всем коридорам, сквозь все двери и лифтовые шахты. Узнайте, где лежит **Armor**, здоровье и ваше любимое оружие, и изучите возможные маршруты их патрулирования.

Уровень, кстати, имеет два важных секрета. Первый расположен в центральном зале. Нажмите продолговатый фонарь, что расположен у начала подъёма (рис.36), и оглянитесь: сзади откроется потайная дверь, за которой лежит **ShieldBelt**. Второй тайник расположен у зелёной изогнутой трубы; она как бы опоясывает лежащий на возвышении **Rocket Launcher**. Встаньте на это возвышение, затем перепрыгните через трубу и сделайте пару шагов по идущему вдоль стены выступу. Перед вами откроется дверца, за которой лежит бочка здоровья (рис.37).

Теперь начинайте игру. Главное оружие уровня — **Shock Rifle**; следом идёт **Rocket Launcher**, а замыкает список **Flak Cannon**. Используются все эти пушки примерно одинаково: работа с углами и дверьми плюс профилактика. Делайте так, чтобы между противником и вами оказывался какой-нибудь угол, выступ или дверь, делайте в районе этого угла несколько больших взрывов и получайте честно заработанный фраг! С дверьми следует поступать аналогично. Типичная тактика заманивания (см. прохождение уровня **Oblivion**), только, быть может, чуть более агрессивная.

Особое внимание следует уделять профилактике. Не жалейте на неё амуниции! Видите впереди угол? Вздувайте за ним «сферу»! Видите дверь? Качайте ракеты и бейте эту дверь залпом! Разумная профилактика приносит на уровне **Zeto** до половины фрагов.

Фиксированной огневой позиции у вас нет. Свободно перемещайтесь по всему уровню или же патрулируйте какую-либо его часть; и то, и другое будет одинаково хорошо.

Ботов на уровне много, что и является основной проблемой, возникающей при его прохождении. Тут уж я вам ничем помочь не могу; всё решат ваши личные реакция и техника. Смотрите в оба, оглядывайтесь чаще, стреляйте точнее и не лезьте на рожон!

УРОВЕНЬ *HyperBlast* (1 *бот*; FragLimit *15*)

Красивый, оригинальный и сбалансированный уровень, достойный быть завершением Великой Игры. Круг замкнулся. Вновь несущийся в гиперпространстве корабль. Вновь только Он и Вы. Один на один, чтобы поставить, наконец, точку во всей этой славной истории.

Вместе с тем, **HyperBlast** — это сравнительно лёгкий уровень. Что предопределено самой игровой ситуацией: дуэль с ЛЮБЫМ ботом была, есть и будет не самым сложным делом на Земле.

Отлично работает тактика заманивания (см. прохождение уровня **Oblivion**), идеальным местом для которой является самый нижний этаж уровня (там, где лежат **GES BioRifle** и **Flak Cannon**). Именно в этой конструкции из коридора и двух уходящих вверх пандусов Xan Kraegor будет умирать чаще всего.

Возьмите **Shock Rifle** с **Rocket Launcher-ом**, затем пробегитесь по полукруглому коридору и спуститесь на нижний этаж. Если **Shield Belt-а** противник вам не оставил, возьмите **Armor**; если **Shield Belt** вами взят, оставьте броню в покое. Теперь спускайтесь на нижний этаж и начинайте зарабатывать фраги. Если **Xan-а** не видно, найдите его и заманите внутрь конструкции, где и убейте. Приоритет, понятное дело, имеет **Shock Rifle**; **Rocket Launcher** и **FlakCannon** занимают второе и третье места соответственно. Кроме того, в коридоре нижнего этажа вполне применим **Ripper** (стрелять следует только рикошетом, чтобы отражающиеся от стен диски змейкой неслись вдоль коридора). Заманивайте **Xan-а**, работайте на углах и пандусах и приближайте тем самым вашу победу!

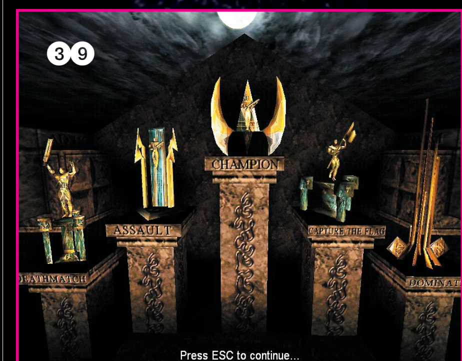
На **HyperBlast-е** ОЧЕНЬ важна техника безопасности. Следует всячески избегать полётов, пробежек под открытым небом, а равно и прямых столкновений с **Xan-ом**. Лечение, очистку полукруглого коридора и подбор брони необходимо производить сразу после очередного фрага, опережая противника. Драться с Xan-ом надлежит ТОЛЬКО с использованием нижнего этажа. Амуниция — это отдельная и большая проблема; во время взятия и **Shock Rifle-а**, и **Rocket Launcher-а** вы чрезвычайно уязвимы. В походах за патронами необходимо быть предельно осторожным и драпать при малейшей опасности.

Итак, вы это сделали! Вы победили Непобедимого и встали на его место! Xan посрамлён; отныне Вы — величайший боец Вселенной! Любуйтесь прекрасными кубками! Смотрите на них и вспоминайте бесчисленных претендентов, проливших океаны крови за право обладания ими (рис.39)!

СИ *TACTIX*







Продолжение. Начало смотри в #23 за декабрь 1999 года.

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

Владимир ПРЫГИН

❶ Новое в игре

Внешний облик Лары изменен. Грудь стала явно больше, и на мой взгляд, полигоны теперь не так заметны — используется какой-то алгоритм сглаживания. Кроме того, на первом тренировочном уровне можно поуправлять 16-летней девочкой Ларой с двумя симпатичными косичками;

Новые движения: можно забираться и вползать в узкие коридоры НАД землей, можно спускаться и подниматься по длинным шестам, дергать вертикальные цепи, а также хвататься за веревки и раскачиваться как на лиане. Кроме того, движения тянуть/толкать камень теперь упрощены — достаточно просто держать комбинацию клавиш, и Лара сама оттянет ящик на столько позиций, на сколько нужно. Еще один новый элемент — отверстия в стенах, куда можно залезать рукой и что-то брать или включать/выключать;

Новая техника (джип, мотоцикл). Управление лендровером: Shift — вперед, Shift+»?» — задний ход, Alt+Left/Right — выйти;

На некоторых уровнях есть несколько точек входа — иногда чтобы завершить логическую цепочку действий, нужно возвращаться на предыдущий уровень. Несмотря на кажущуюся сложность это нисколько не затрудняет игровой процесс и понимание сюжетной линии;

В Inventory можно комбинировать различные предметы: из частей артефактов складывать целые, присоединять оптический прицел к оружию и т.п.;

В Inventory теперь есть бинокль — увеличение/уменьшение по клавишам «>» и «?»;

Желающие могут включить Volumetric Effects — при этом в светлых частях уровней появляется объемный туман. Из-за нечеткой видимости я эту опцию отключил;

В опциях можно установить автоматическое и ручное прицеливание. Поскольку большая часть схваток — ближний бой, советую установить автоматическое;

Большинство уровней очень короткие, но их общее число — более 30. Основной недостаток, на мой взгляд, очень скудное освещение. Все остальное сделано красиво, точно, я бы даже сказал — аскетично и со знанием дела. На первых уровнях, как правило, присутствует одна единственная головоломка, которую надо решить;

❷ Inventory

Предметы общего назначения

Compass (компас)

Видимо для того, чтобы больше не возникало разночтений при определении направлений, в игру введен этот прибор. Поскольку ваш покорный слуга сроду не пользовался компасом и вообще с трудом отличает запад от востока, не говоря уж о северо-юге, то для меня все же проще использовать традиционные обозначения влево/вправо/вперед и т.п. (если серьезно, то это просто уменьшает количество переключений раскладки клавиатуры при наборе текста). И вообще, если уж Core Design так заботятся об игроках и о том, чтобы те непременно купили User's Guide за $17, то сделали бы лучше встроенную карту.

Flares (фугасы, иначе и не назовешь, или строительные спички — горят даже под водой)

Довольно скудное, но все же освещение, даже если принимать во внимание тот факт, что оно ЗЕЛЕНОЕ. То есть дали бы вам прибор ночного видения вместо самых обыкновенных спичек, и дело с концом. Конечно, Dynamic Lighting это хорошо, но не до такой же степени, чтобы ползать в зеленых потемках.

Medikits (аптечки)

С аптечками в игре вообще нет проблем. Их очень много и они буквально на каждом шагу. А все враги, вместе взятые, не отнимают и десятой части здоровья. Так что к 10-му уровню у меня накопилось столько медицинской амуниции, что можно было бы вылечить маленькую армию.

Binoculars (бинокли)

Можно обозревать окрестности, хотя до сих пор особенной пользы от этого не было. Другое дело — прицел, но даже он не так уж и необходим.

Оружие

Pistols

Стандартные пистолеты. Неограниченное количество патронов, слабая убойная сила.

Shotgun

Ружье — эффективно против всего, что движется. Красные (обычные) и Синие (что-то вроде картечи) патроны.

Revolver

Револьвер — аналог Desert Eagle. Можно снабдить прицелом.

Crossbow

Что-то вроде арбалета вместо канувшего в лету гарпуна. Три типа стрел: обычные, с ядом и разрывные.

LaserSight

Прицел — комбинируется с револьвером или арбалетом. В некоторых местах игры необходимо это использовать, например, чтобы убить скелета прицельным выстрелом в голову.

Uzi's

Пистолеты-автоматы Узи. Берегите для более сильных врагов.

Grenade Launcher

Гранатомет — гранаты взрываются на сразу, а через некоторое время. Хорошо также использовать против скелетов, которых можно убить только прицельным выстрелом в голову.

Три типа патронов: обычные, супер и Flash — оглушают и обезоруживают противника.

❸ Коды

Нужно сориентировать Лару точно на север (используйте компас — стрелка компаса становится полупрозрачной, когда указывает точно на север, красная стрелка — N, синяя — S).

Это самое сложное. Если что-то не получается, проверьте в первую очередь прозрачность стрелки. Один из способов — схватиться за ровный выступ и подтянуться/забраться или спрыгнуть — это автоматически выровняет Лару. Кроме того, нелишне упомянуть, что регистр клавиатуры должен быть английским. Никаких Shift и Capslock нажимать при вводе кода не надо. После этого войдите в Inventory, выберите нужную иконку и наберите код.

LEVEL SKIP (переход на следующий уровень)

— установите иконку LOAD GAME;

— нажмите и удерживайте клавиши H — E — L — P несколько секунд;

— выйдите из Inventory, и загрузится следующий уровень.

UNLIMITED ITEMS (все предметы)

— установите иконку SMALL MEDKIT;

— нажмите и удерживайте клавиши G — U — N — S несколько секунд;

— отпустите клавиши, и появится надпись UNLIMITED.

ALL WEAPONS (все оружие)

— сделайте Unlimited Items:

— установите иконку LARGE MEDKIT;

— нажмите и удерживайте клавиши W — E — A — P — O — N — S несколько секунд;

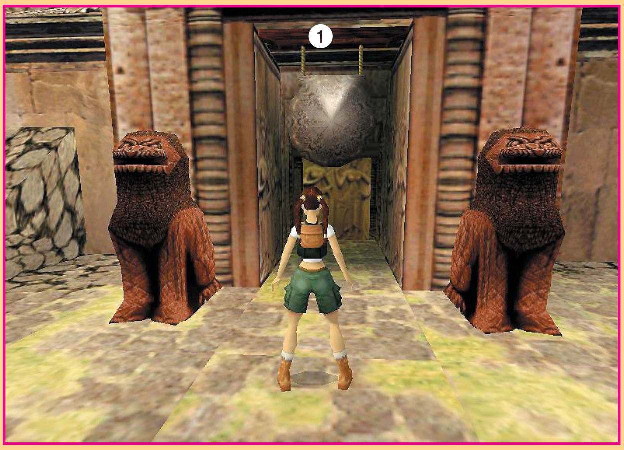
— отпустите клавиши, и у вас будет все оружие.

❹ Прохождение

Уровень 1. Angkor Watt

Вместо старого доброго Mansion вам преподносится тренировочный уровень из той далекой эпохи, когда Лара была еще девочкой с косичками, но уже демонстрировала живой интерес ко всякого рода могилам и захоронениям. 16-летнюю Лару шаг за шагом сопровождает Вернер Ван Крой — терпеливый инструктор. Ближе к концу уровня Лара снимает с какого-то окоченевшего трупа свой ставший уже легендарным ранец. С тех пор она никогда с ним не расстается. Насколько мне известно, отключить подсказки Вернера нельзя, так что придется терпеливо выслушивать все его наставления, о том как, где и через что прыгать. Кроме того, ваша Inventory абсолютно пуста, и вы безоружны. На уровне есть 8 секретов — золотых черепов (ну зачем интересно 16-







летней девчушке собирать черепушки?). Если вы соберете все 8, то на следующем уровне (также тренировочном) полоса препятствий будет несколько сложнее и длиннее, но не стоит придавать этому особое значение — все это проходится довольно легко.

Осмотритесь и подберите с пола у ступенек Secret #1, золотой череп. Бегите за инструктором, за углом остановитесь и подождите пока он отключит ловушку. В воде вокруг каменной дамбы возьмите Secret #2, золотой череп. Следуйте за Ван Кроем. Не пытайтесь бороться со свиньями, старайтесь держаться инструктора — он сам их зарежет. В комнате с водопадом и каменными платформами сбегайте вниз и возьмите Secret #3, золотой череп за последним выступом. Догоните инструктора и следуйте за ним на руках вдоль стены.

В комнате с бассейном и мостиком сплавайте в подводный тоннель и возьмите аптечки. На дне бассейна также подберите Secret #4, золотой череп. Выбирайтесь из воды и нажимайте рычаг, чтобы опустить мост (встаньте перед ним ровно, учитывая, что Лара толкает рычаг ОТ себя). Следуйте за Ван Кроем, поднимайтесь по лестнице и нажимайте еще один рычаг наверху, чтобы опустить второй мостик. Спускайтесь и догоняйте спутника.

Вслед за инструктором цепляйтесь за потолок и на руках переходите комнату с бассейном. Наверху увидите еще одну свинью. Перед тем как бежать в ворота со львами, поищите вокруг и в одном из углов возьмите Secret #5, золотой череп. В темной комнате с колоннами возьмите на полу Secret #6, золотой череп, и догоняйте инструктора.

Круглая массивная дверь закрыта. Ползите в проход (он раздваивается). Один конец ведет к аптечке и Secret #7, золотому черепу, а другой — в пещеру. Возьмите ранец путника-неудачника и дерните за рычаг — он открывает круглую дверь. Вылезайте из пещеры и бегите за Ван Кроем.

В коридоре ползите под плитой и прыгайте, чтобы избежать дротиков. В следующей комнате увидите дверь со львами. В темном углу за перилами возьмите Secret #8, золотой череп.

В зависимости от того, 8 у вас черепов или меньше, в следующей комнате с веревкой будет пустой бассейн или с водой. Забирайтесь в лаз высоко в стене (надо подпрыгнуть и ухватиться руками, затем, не отпуская Ctrl, нажать Up+»>»). Наверху на мостике разбегайтесь и прыгайте на веревку, хватаясь Ctrl. На веревке можно поворачиваться в разные стороны (направление поворота инвертируется, Left Arrow — по часовой стрелке, Right Arrow — против). Раскачайтесь «?» (надо немного потренироваться) и спрыгивайте, отпуская Ctrl и нажимая для верности Alt — так Лара вытянется в прыжке и уж точно допрыгнет до выступа. Хотя Alt можно и не нажимать.

Нажмите на рычаг, чтобы открыть ворота. Спускайтесь и скользите по тоннелю — уровень закончится.

Уровень 2. Race For The Iris

Этот уровень — полоса препятствий. Вам предлагается добраться первым до заветного артефакта в конце. Как бы вы ни старались, в конце Ван Крой все равно вас обгонит — так задумано по сюжету игры, так что лучше не суетиться и не обращать внимания на счетчик времени. В зависимости от того, собрали вы все 8 черепов на предыдущем уровне или нет, полоса препятствий будет сложнее или легче (шипы в некоторых ямах и прочее). Ван Крой будет вам всячески препятствовать — закрывать двери на вашем пути, включать ловушки, разводить мосты, если Лара его не обгонит к очередному checkpoint, и т.п. Никаких секретов здесь нет — просто



следуйте все время за инструктором. Все настолько очевидно, что не вижу смысла здесь это расписывать. Единственное, что стоит упоминания — серия прыжков через коридор с ямами и шипами. Чтобы не угодить на шипы, нужно несколько раз пропрыгать по наклонным скатам. Начинать прыгать надо не дожидаясь пока Лара начнет скользить, при первом же касании ската.

В каждой комнате обязательно есть альтернативный ход/лаз/подводный тоннель в следующую или висит веревка на случай, если инструктор вас опередит и разведет мост. Через 4 минуты вы будете у финиша. Бегите прямо в рот каменной головы, и уровень закончится — инструктор попадет в ловушку.

Уровень 3. The Tomb Of Seth

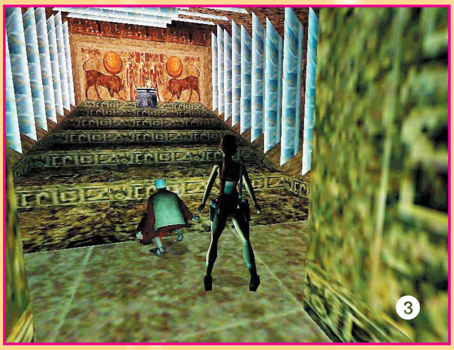
Уровень начинается в темной пещере, и Лара теперь предстает в своем обычном облачении, с оружием и прочими атрибутами. Ваш спутник — безмолвный слуга, зажигающий факелы. На протяжении всего уровня следуйте за ним, и он выведет вас из пещер. Исследуйте окрестности. Несмотря на то что вокруг темно, можно легко различить яркие аптечки и прочие предметы. Возьмите и используйте спички, чтобы собрать все что увидите, включая ружье. Вскоре придется расстрелять собаку и пару скорпионов. Если Лару кусает скорпион, экран начинает плавно менять масштаб по осям — создается впечатление того, что у героини кружится голова. Примите аптечку, и это пройдет. В конце пещеры перед входом в коридор возьмите Secret#9, аптечку.

В комнате за коридором есть отверстия в стенах, запертая дверь и проход. Слуга встанет перед дверью и будет стоять до тех пора пока вы ее не откроете — типичное, надо сказать, для него поведение. Бегите в проход и возьмите Secret #10, Shotgun Shells, в котловане с песком. Для того чтобы перебраться на другую сторону котлована и взять Eyepiece, нужно нажать кнопку внутри отверстия в одной из стен предыдущей комнаты. Буквально это выглядит так: Лара засовывает по локоть руку в отверстие и что-то нажимает внутри. В таких отвер-











стиях также могут встречаться аптечки и прочие Items. После этого котлован с песком заполняется, и можно перебраться на другую сторону. Берите Eyepiece, отпирайте дверь и следуйте за слугой.

Он отключит ловушку-лезвия, и можно будет взять вторую часть Eyepiece. Соедините две части в Inventory — получится Eye of Horus. Теперь им можно открыть массивную дверь в стене, но сначала сбегайте за секретами.

Забирайтесь на выступ в центре комнаты и раскачивайтесь на веревке — можно допрыгнуть до светящегося коридора и взять Secret #11, спички, патроны и аптечку. Ничего особенно интересного там нет — придется пригибаться под вращающейся болванкой с шипами и лезть наверх за секретом (используйте выступы справа). Вычислите время, за которое болванка делает полный круг и, пока ее нет, забирайтесь на следующий выступ. На самом верху «катушки», на ее «оси» возьмите спички и прыгайте вперед, на платформу. С разбега прыгайте в светящийся проход. Убейте собак и в конце возьмите Uzi. Спускайтесь еще ниже и снова окажетесь в котловане с песком. Возвращайтесь в комнату со слугой и открывайте дверь Eye of Horus.

В следующей комнате убейте собак и возьмите несколько Items и аптечку. Вскоре вы доберетесь до головоломки с бассейном. Над бассейном есть второй этаж — «чердак» с различными фигурными отверстиями в полу. Потяните там за вертикальную цепь — откроется калитка, и слуга войдет в помещение с бассейном и зажжет факел. Станет светло и на «чердаке» — часть фигурок в полу будут подсвечены. Ваша задача как можно быстрее пропрыгать по 5 подсвеченным квадратикам — тогда откроется решетка впереди с Timeless Sands. Следите за факелами над решеткой: как только вы прыгаете на очередной квадратик в полу — определенный факел в стене над решеткой зажигается. Если вы опоздали — все гаснут. Нужно чтобы все пять факелов горели, когда вы сделаете последний прыжок, иначе дверь не откроется, и придется начинать все сначала. В глубине коридора есть вторая цепь, которая устанавливает головоломку в исходное состояние.

Вы снова встретитесь со слугой в большой комнате с засыпанной песком статуей сфинкса. Снова следуйте за ним. Справа от коридора, в который он войдет, перед входом есть решетка и длинная лестница. Наверху — рычаг, который открывает решетку и Secret #12, патроны.

Теперь отыщите лестницу слева от статуи самого сфинкса и забирайтесь на его голову. В пещере берите Secret #13, аптечку и патроны. Возвращайтесь и догоняйте слугу. Он откроет дверь, испугается и убежит. Расстреляйте скорпионов и вставьте Timeless Sands в руки сидящей статуи — песок из предыдущей комнаты заполнит котлован и освободит проход в голове сфинкса наверху. Возвращайтесь туда и забирайтесь в рот сфинкса (Ctrl+>+Up) — уровень закончится.

Уровень 4. Burial Chambers

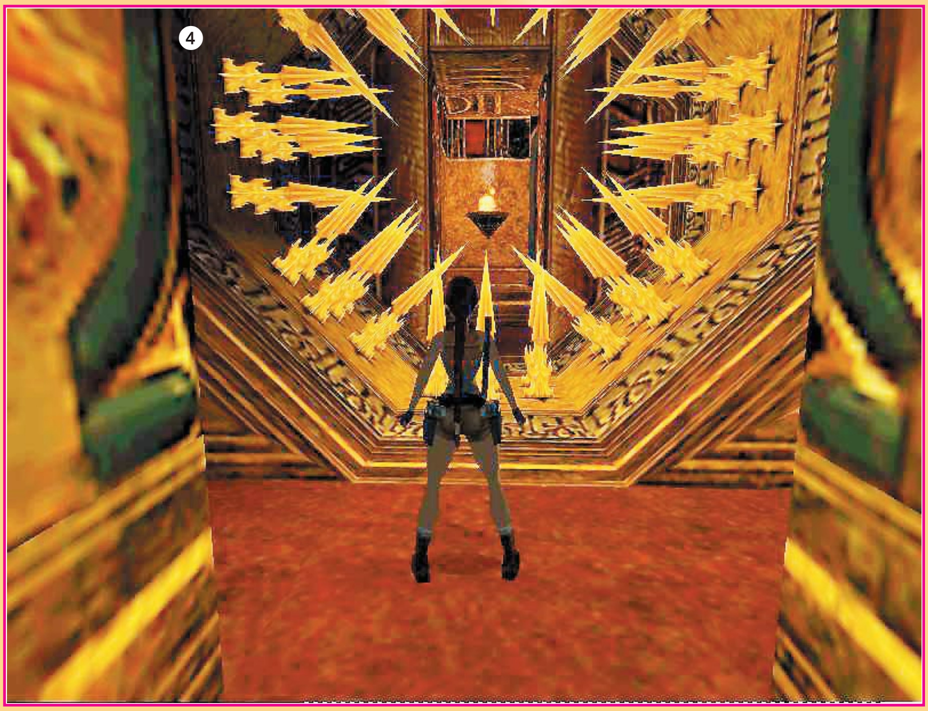
Скользите вниз, прыгайте и хватайтесь за платформу — наверху Secret #14, аптечка. В комнате тяните рычаг — откроется решетка. В следующем помещении — ловушка с шипами. У вас будет некоторое время пока она не сработает. Прыгайте в центр котлована и берите Hand of Orion. Сразу же отпрыгивайте влево на платформу с Secret #15, патронами. Далее увидите аналогичные ловушки с шипами — их легко пройти. Время от времени все же постреливайте по вазам — в них иногда лежат аптечки и прочие items.

В следующей комнате вставьте Hand of Orion в слот в стене — это приведет в движение «вентиляторы» с лезвиями. Надо пропрыгать через лезвия до темного проема в левой стене комнаты. Прыгайте на выступ как только повернется одно из лезвий и сразу же делайте сальто влево, боком, снова прыгайте вперед и снова сальто влево, в проход в стене. Если лезвия вас и поранят, то только немного. Главное, не пытаться прыгать прямо на лезвие — разрежет.

В следующей комнате в центре стоит саркофаг. Соберите аптечки и патроны по углам. Перед тем как подойти к саркофагу сбегайте за секретом в соседнюю комнату со статуей в центре. Возьмите аптечку и спуститесь в пустой котлован в одном из углов комнаты. Возьмите Secret #16, аптечку и патроны. Возвращайтесь к саркофагу в предыдущем помещении и подойдите к ступенькам (в районе ног туловища).

После ролика котлованы в соседней комнате заполнятся кровью, а саркофаги с мумиями откроются. Пока вы не спровоцируете мумий, они вас не тронут. Двигайте статую из центра к кружку в полу — это откроет проход в саркофаге за одной из мумий. Подойдите к ней, и она

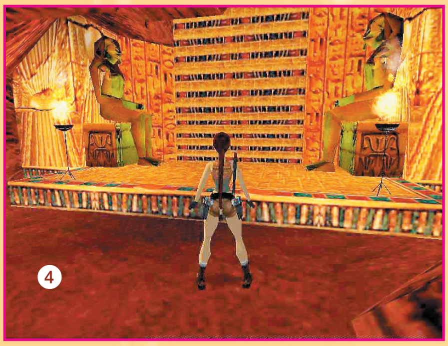












оживет. От мумии легко убежать — они все слишком медлительны. Бегите в открытый проход.

Убейте собак.

Вы в большой пещере. Впереди — вход в храм, коридор с камнем, ведущий в котлован с песком и мумией. Там же есть два слота — для Golden Serpent и Scarab Talisman. Сюда нужно идти в последнюю очередь, когда у вас будут обе безделушки. Слева — каменная дорожка наверх. Возьмите в нише между ступеньками и стеной Secret #17, аптечку. Наверху дорожка раздваивается. Путь прямо — Golden Serpent, налево — к Scarab Talisman. Последовательность не имеет значения.

Бежим налево — вверх по лестнице и убиваем оживших собак. Проход приведет в большую вращающуюся, подобно барабану, комнату. На другом конце, за шипами, находится Scarab Talisman. Придется повернуть комнату специальным рычагом для того, чтобы до него добраться. Спрыгивайте на платформу слева с Secret #18, патронами. Забирайтесь по выступам и прыгайте через шипы к слоту в стене для еще одной Item — Hand of Sirius. Над этим выступом есть участок стены — лестница — подпрыгивайте, хватайтесь руками и подтягивайтесь. Там найдете рычаг, который открывает дверцу внизу. Спускайтесь и идите в дверь. Внутри нажмите рычаг — он поворачивает всю комнату как барабан. Выбирайтесь, прыгайте в ближайшую дыру в полу и берите Hand of Sirius. По лестнице возвращайтесь обратно во вращающуюся комнату. Теперь забирайтесь по выступам наверх и прыгайте на противоположную сторону комнаты (шипы сверху, но под ними можно проползти). Слева в стене увидите площадку и дверь — спрыгивайте туда. В конце коридора просто бегите в яму и хватайтесь за лестницу в падении. Внизу потяните цепь — это снова повернет комнату. Бегите к другой лестнице — проснутся мумии. В комнате-барабане вставляйте Hand of Sirius в слот в стене — появится веревка в центре. Можно раскачаться и допрыгнуть до ниши со Scarab Talisman. Тоннель ведет в основную пещеру, и вас снова атакуют собаки.

Теперь бежим прямо по коридору и вверх по лестнице. В комнате возьмите Golden Serpent — проснутся мумии. Скользите в следующее помещение — начнет опускаться потолок с шипами. Бегите влево, в дальний конец коридора, и поднимайтесь. Скоро вы снова окажетесь в центральной пещере.

Бегите в котлован с мумией и вставляйте Golden Serpent и Scarab Talisman в соответствующие пазы — комната начнет наполняться песком, и вы станете потихоньку подниматься к потолку. Проснется мумия — ваша задача продержаться до того момента, когда можно будет запрыгнуть на лестницу в одном из углов котлована. Дверь наверху — выход с уровня.

Уровень 5. Valley of The Kings

На этом уровне придется впервые поездить на стареньком лендровере. Расстреляйте всех ниндзя (человек 6) и возьмите аптечки и ключи от машины на песке. Перед тем как залезать в джип, сбегайте в темный коридор в дальнем углу, заберитесь наверх и возьмите Secret #19, Shotgun и патроны. В другом темном углу площадки поднимитесь по камням наверх — вы окажетесь над воротами начала уровня. Берите Secret #20, патроны и аптечку.

Садитесь в джип и заводите машину. Ваша цель — преследовать предавшего вас «слугу» до конца уровня, уворачиваясь от гранат, которые он будет швырять из своего джипа и сбивать других арабов. Еще один секрет этого уровня находится на дне одного из колодцев с шипами. Поезжайте до тоннеля и ямы с трамплином, вылезайте из машины и спускайтесь по лестнице в стене одного из таких колодцев вниз. Ползите в проход и берите Secret #21, гранаты и аптечку. Прыгайте через яму на джипе. Пересеките мостик, сбейте еще пару вооруженных арабов, поезжайте вверх по дорожке, и вскоре уровень закончится.





Уровень 6. KV5

Погоня продолжается. Внизу вылезайте из джипа и берите патроны и аптечку. Садитесь обратно в машину и продолжайте преследование. За статуями будут песчаные дюны и араб на деревянной платформе — можно сбить джипом шаткий помост, и он свалится. В пещерке рядом ползите направо и берите Secret #22, аптечку. Возвращайтесь в джип и поезжайте в каменную арку. Сбейте еще один деревянный помост с охранником и раздавите его.

Ворота заперты. Забирайтесь на противоположную деревянную платформу и в конце прыгайте в дыру за камнем — проход ведет к Secret #23, аптечкам под строительными лесами. Снова залезайте наверх и бе-











рите аптечку в нише напротив веревки. Используя веревку, перебирайтесь на противоположную сторону. Подпрыгните и повисните на рычаге в стене — под весом Лары он опустится и откроет ворота. Садитесь в джип.

В тоннеле уворачивайтесь от 3 «противоджиповых ежей» с шипами. После третьего «ежа» найдите участок в стене, по которому можно забраться наверх, и делайте с него сальто назад наверху. Берите Secret #24, гранаты. Продолжайте погоню. Остановитесь наверху, на плато между двумя большими ямами с шипами. Спускайтесь вниз по стене одного из колодцев, забирайтесь в проход и берите Secret #25 — ружье и стрелы. Чтобы выбраться, идите на руках вправо и забирайтесь по стене.

В песчаных дюнах не свалитесь в ямы и поезжайте дальше прямо через большой холм — на него можно заехать. Вскоре вы увидите последнего араба на деревянном помосте — его ожидает та же участь, что и предыдущих. Левее этого места есть тоннель в скале — выход с уровня. Больше в пустыне ничего нет.

Уровень 7. Temple Of Karnak

Этот и следующие 2 уровня связаны одной логической цепочкой и имеют несколько точек входа.

Основная точка входа:

Сам по себе уровень представляет собой развалины древнего храма. В центре стоит высокая колонна, а по бокам расположены внутренние помещения. Если стоять у колонны, то слева за выступами будет яма, которая ведет в секретный коридор Secret #26 с амфорами и скорпионами. В вазах лежат аптечки, спички и патроны. Впереди, в здании с колоннами, находятся глубокая шахта и дверь выхода с уровня. Справа, за развалинами, будет комната с большой черной амфорой, двумя котлованами и рельефным потолком. Начнем распутывать цепочку по порядку.

Сбегайте за секретом отправляйтесь в центральное здание с колоннами. При входе Лара станет что-то долго рассматривать наверху. Забирайтесь туда по выступам и открывайте решетки ниш, нажав на кнопки в отверстиях в стене. Берите первый Canopic Jar (просмотрите ролик), патроны в нишах и спускайтесь к воде внизу. Ныряйте и плывите в подводную шахту и далее по тоннелю. Подводная дверь легко открывается. Вернитесь, чтобы набрать воздуха в легкие, и ныряйте снова. Тоннель заканчивается решеткой, но по пути можно взять спички, Secret #27, патроны, и подышать, а также Secret #28, патроны и аптечку, в нише за трещиной в стене на другом конце тоннеля с запертой решеткой. Плывите обратно и возвращайтесь к центральной колонне на уровне.

Бегите в правую часть развалин, в комнату с котлованами и амфорой из ролика. Ползите в проход в стене слева и берите Secret #29, спички и патроны. В котлованах можно взять аптечки. Теперь перебирайтесь на руках по потолку на другую сторону комнаты и нажимайте кнопку в стене — она откроет дверцу напротив. Кнопка в нише за дверцей опускает амфору в центре под землю. Повисните на руках и спрыгивайте вниз. Увидите комнату с двумя статуями, бассейном и той же самой амфорой. Возьмите аптечку. Ваша задача — «включить» статуи-источники. Установите Canopic Jar в отверстие за спиной одной из них (левой). После этого откроется дверца выхода с уровня в здании с колоннами и подводной шахтой. В бассейне возьмите патроны на дне, но сильное течение не дает переплыть на другую сторону. Выбирайтесь из подземного комплекса, используя лаз в стене слева в помещении со статуями. Подтянитесь и забирайтесь в маленький проход наверху. Придется поползать, но в конце концов этот путь приведет обратно к развалинам. Это единственный способ выбраться из помещения с бассейном и статуями. Теперь довольно просто добраться до здания с открывшейся дверцей и подводной шахтой. Бегите в дверь и скользите вниз — уровень закончится. Ла-











В первый раз вы мало что успеете сделать на этом уровне. Основную часть надо будет выполнить когда вы попадете сюда во второй раз. А пока что нужно отыскать вход к Sacred Lake. Убейте скорпиона у развалин и возьмите патроны и спички. В следующей комнате поверните налево и бегите по длинному коридор (просмотрите ролик). Впереди глубокая пропасть. Выровняйте Лару и прыгайте. Дорожка приведет в помещение, заваленное камнями. За завалом у дальней стены есть проход, который ведет к запертой двери. Пока что забудьте о нем и бегите в дверной проем справа. Берите патроны и скользите по спуску на следующий уровень — Sacred Lake.

Альтернативная точка входа:

Впереди вас ожидает сильный противник — Crimson Ninja. Он с легкостью способен противостоять огнестрельному оружию — пули отскакивают от вращающегося клинка. Его можно убить только в один из тех моментов, когда он не успевает закрыться мечом.

Проделайте весь путь до той площадки, где вы в первый раз закончили уровень. По пути расстреливайте появляющихся ниндзя (около 5 человек). Теперь у вас есть ключ — ползите в проход в стене площадки за завалом и открывайте Hypostyle Key дверь в храм. Внутри расстреляйте всех ниндзя и автоматчика (около 5 человек) и осмотритесь. Возьмите Uzi у убитого автоматчика. Весь потолок в обоих помещениях рельефный, за него можно цепляться руками и идти. Найдите вертикальную заслонку наверху — если бы вы шли на руках, то она преграждала бы вам путь в одном из направлений. Найдите ближайший выступ, с которого можно подпрыгнуть и уцепиться за потолок, и идите к заслонке. Падайте и хватайтесь за выступ под ней, забирайтесь на платформу и ползите под заслонкой (как будто это маленький лаз в стене). Забирайтесь на второй ярус, сделайте сальто назад на платформу и подстрелите последнего ниндзя, болтающегося на самом верху. В центре платформы большое отверстие. Обегите дыру и расстреляйте круглый камень на постаменте у стены. Он свалится, и в полу комнаты образуется дыра отправляется на Great Hypostyle Hall.



Альтернативная точка входа:

Вскоре проход снова приведет в комнату с бассейном и статуями. Установите второй Canopic Jar в слот за спиной у второй статуи. Амфора наполнится зеленой жидкостью, а поверхность бассейна покроется плотной пленкой. Теперь можно ходить прямо по водной глади. Шлепайте к большой статуе на другом конце бассейна и бегите в коридор за ней. Вскоре вы окажетесь у небольшого прудика с крокодилами. На другом конце прудика виден очередной артефакт, закрытый решеткой. Расстреляйте крокодилов и плывите под постамент сооружения с решеткой. Ее открывает переключатель в конце. Возвращайтесь и берите Hypostyle Key и Sun Goddess на каменной дамбе. По выступам снова забирайтесь в коридор и возвращайтесь в комнату с бассейном и статуями. Тем же путем, что и в первый раз, выбирайтесь к развалинам наверху и центральной колонне (теперь путь вам преграждают ниндзя), бегите в здание с подводной шахтой и отправляйтесь обратно на уровень Great Hypostyle Hall.

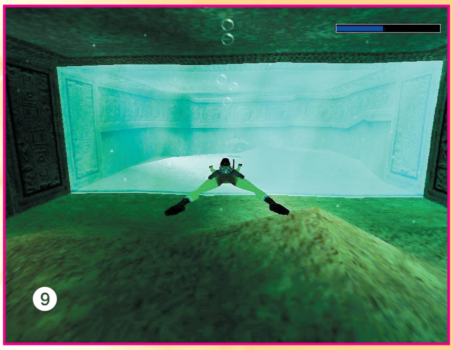
Уровень 8. Great Hypostyle Hall

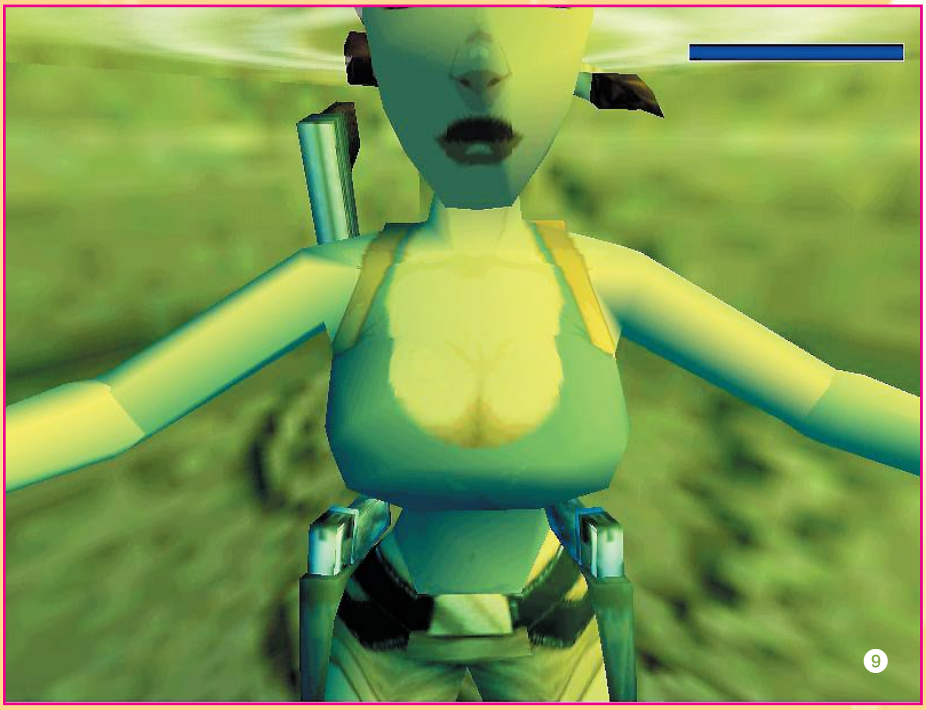
Основная точка входа:

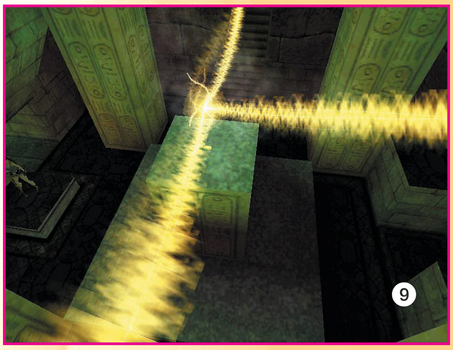












ра. Спускайтесь в дыру.

Ползите в проход и берите патроны. Лестница в конце тоннеля ведет в комнату с прозрачной зеленой пирамидой на каменном постаменте. Рядом есть вертикальная цепь. В соседних комнатах установлены три гигантские энергетические стрелки. Кроме того, там можно найти патроны и аптечки. Надо установить все три стрелки так, чтобы они указывали на пирамиду, и дернуть цепь. Для этого бегите до конца коридора и забирайтесь наверх — начинается коридор второго яруса, в котором есть барабаны, управляющие положением стрелок. Сквозь решетки в полу каждой из комнат с барабаном можно разглядеть маленькое окошечко, через которое видно зеленую пирамиду и, соответственно, определить направление, в котором необходимо установить стрелку. Рычаг на барабане всегда указывает «нос» стрелки. Все стрелки должны указывать на зеленую пирамиду (это всегда в направлении одного из факелов на стенах). Спускайтесь обратно в комнату с пирамидой и дергайте цепь. Хрупкая пирамида разрушится от мощного энергетического удара, и вы сможете взять Sun Disk. Прыгайте в открывшуюся дыру в полу впереди и отправляйтесь обратно на уровень Sacred Lake.

Уровень 9. Sacred Lake

Основная точка входа:

Бегите к водоему и расстреливайте всех крокодилов и летучих мышей. Плывите на другой конец озера, вылезайте на берег и расстреливайте еще пару крокодилов. В центре озера находится запертое здание — его вам предстоит открыть. Бегите вдоль берега ко входу в каменную пещеру. Спускайтесь в дыру в полу, хватайтесь за шест и скользите вниз. В воду прыгать пока рано. Обернитесь — увидите платформу с еще одним шестом. Поднимайтесь по шесту примерно чуть выше этой платформы и делайте на нее сальто назад. Поднимайтесь по второму шесту и снова делайте сальто назад наверху. Ползите в проход в стене и в конце тоннеля нажимайте на рычаг — он откроет створки ворот в центре водоема. Возвращайтесь в комнату с шестами, скользите на шесте вниз и прыгайте на наклонный скат внизу — Лара съедет прямо в воду. Соберите спички и аптечку и плывите по подводному тоннелю — он приведет в водоем.

Расстреляйте крокодилов и плывите в ворота. Внутри есть закрытый люк в полу и подводный тоннель с запертой решеткой в конце — выход с уровня. Отыщите рычаг, который открывает люк в полу, и плывите туда. Руками откройте подводную дверь и вернитесь, чтобы набрать воздуха перед длинным тоннелем. Ныряйте и в конце тоннеля увидите комнату со стеной-зеркалом. В зеркале будет отражаться отверстие в потолке, через которое можно вылезти и подышать. Примерно прикиньте это расстояние от зеркала, нащупайте отверстие и всплывайте.

Вылезайте в коридор и в конце берите второй Canopic Jar. Откроется подводная решетка в здании с воротами. Возвращайтесь туда и плывите в подводный тоннель — уровень закончится, и вы окажетесь снова на Temple of Karnak.

Альтернативная точка входа:

Идите по проходу пока не увидите бассейн с островком в центре. Соедините Sun Goddess и Sun Disk в Inventory — получится Sun Talisman — и установите его в слот на островке. Три двери в комнате откроются. Левая дверь — ведет к секретам, Правая — к аптечке в нише, Дверь впереди — к выходу с уровня. Возьмите аптечку на дне бассейна и идите в левую дверь. Прыгайте в воду и берите патроны и аптечку. Подводный тоннель и дверь ведут к Secret #30, маленькой комнатке с арбалетом, патронами и аптечкой. Возвращайтесь к островку, используя шест и сделав сальто назад наверху. Возьмите спички.

Сбегайте за аптечкой за правой дверью и отправляйтесь в центральную дверь. Заберитесь на выступ в центре и идите на руках до дальней стены, падайте, снова хватайтесь и забирайтесь в маленький лаз в стене. Расстреляйте летучих мышей и забирайтесь еще выше — на второй ярус здания. Прыгайте через дыру во втором ярусе и хватайтесь за край выступа в стене слева (кажется, что он наклонный и скользкий, но это не так). Убейте еще нескольких мышей и спускайтесь по платформам в комнату внизу. Возьмите аптечки, спички и патроны и следуйте по коридору к двум зеленым статуям — цепочка из трех уровней закончится.

СИ TACTIX



Самые модные и неожиданные
компьютерные образы
с 03:00 до 07:00
в программе "Теленочь" на

МУЗ ТВ

в сопровождении музыки
Ambient, Trip Hop, Acid Jazz,
Trance, Techno, Garage, Break Beat,
Drum & Base, Deep House, Dub

PLANESCAPE: TORMENT

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

МАТЧАСТЬ

Planescape: Torment занимает четыре диска, несмотря на обещания разработчиков запихнуть всю игровую матчасть в один. Но даже не это самое неприятное. Если вы помните, то Baldur's Gate можно было полностью перенести на жесткий диск — все пять CD-ROM — для ускорения процесса подгрузки локаций. Увы, Planescape: Torment нас такой замечательной возможности лишает. Впрочем, это можно (и, как вы убедитесь позже, нужно) обойти. Для этого выполняйте последовательно следующие действия:

1. Создайте директорию, в которую впоследствии будут перенесены три диска (#2, #3 и #4) игры. Пусть она будет называться «Disks».
2. Создайте внутри этой директории еще три — например, «CD2», «CD3» и «CD4».
3. Перенесите в них ВСЮ информацию с соответствующих дисков (первый диск копировать не нужно, так как вся информация с него скопировалась при установке игры).
4. Откройте любым обычным редактором файл «torment.ini», который находится в директории, куда была проинсталлирована игра. На всякий случай сохраните где-нибудь копию этого файла. После этого приступайте к редактированию: найдите строчки, похожие на «DISK2 = D:\CD2» и замените путь на тот, который ведет к скопированным на винчестер дискам (например, «DISK2 = C:\GAMES\DISKS\CD2»).
5. Вот, собственно, почти и все. Единственный минус такого подхода — игра по-прежнему будет проверять наличие дисков в CD-приводе. Но чтение при этом будет производиться с жесткого диска.

А теперь — почему мы обращаем на инсталляцию такое пристальное внимание. Дело в том, что в **Planescape: Torment** присутствует неприятный баг — после часа-полутора (реального времени) игры, начинается дикое торможение. Бороться с этой проблемой можно двумя способами: во-первых, полной инсталляцией (как было расписано выше), во-вторых, по совету службы технической поддержки, предварительной установкой глубины цветности видеокарты в шестнадцать бит (до запуска игры). Насчет последнего — как ни странно, помогает.

Несколько слов об интерфейсе. По большому счету, изменений со времен **Baldur's Gate** практически и не произошло. Все кнопки теперь сосредоточены в нижней панели, что высвободило существенную часть экрана. Кроме этого, щелчком правой кнопки мыши вызывается окошко с кнопками вызова основных экранов.

1 — Пауза/снятие с паузы игры (удобнее использовать пробел). Также щелчок по нижней области этой кнопки возвращает вас к игре из экранов инвентаря, статистики и т.д.

2 — Выделение всех персонажей группы.

3 — Прерывание текущего действия (клавиша «Esc»).

4 — Выбор формации.



5 — Портреты персонажей вашей группы. Щелчок по нижней полоске переключит отображение здоровья с цветного индикатора на численное значение и обратно.

6 — Открыть текстовое окно с диалогами.

7 — Центрирование экрана по главному персонажу в формации (удобная штука — советуем включить).

8 — Отключение искусственного интеллекта для персонажей партии.

a — Вызов экрана инвентаря.

b — Вызов экрана локальной/глобальной карты.

c — Вызов волшебной книги с заклинаниями мага (доступна только когда Безымянный сменит класс на мага).

d — Отдых. Как и в Baldur's Gate, отправляться на боковую лучше в специально отведенных местах, например, тавернах.

e — Вызов экрана статистики.

f — Вызов экрана журнала. Кстати, даже пока вы не нашли сам журнал, сюда заносится информация о текущих квестах.

g — Вызов свитков с заклинаниями жреца.

h — Вызов экрана опций (в т.ч. и сохранения, загрузки игры). К слову, по-прежнему эффективно работает быстрое сохранение, которое осуществляется клавишами «Ctrl-Q».

ГЕНЕРИРУЕМ *БЕЗЫМЯННОГО*

В принципе, генерация персонажа, ввиду упрощенности ролевой модели, тривиальна. Но, как обычно, есть несколько достаточно важных нюансов.

Начнем со «скрытой» статистики — параметров **Lore** (знания) и **Luck** (удача). Первый влияет на способность Безымянного идентифицировать предмет без применения магии (т.е. вообще бесплатно). А вот удача — вообще бесценный показатель. Судите сами, за каждое очко удачи (от 1 до 3) персонаж получает +1 к хитам, +1 к наносимым повреждениям, +1 к спасброску, +1 к эффекту от лечащих заклинаний (т.е. лечащее заклинание лечит на единичку больше хит-поинтов); при этом оппонент получает -1 к хитам и -1 к наносимым повреждениям! И это еще не все — удача также положительно влияет на скиллы вора и скорость оружия! Обе характеристики растут с повышением уровня персонажа.

Помимо стандартных эффектов от базовых характеристик, есть и некоторые дополнительные бонусы при их высоких значениях:

— Высокое значение силы (**Strength**) может запугать некоторых NPC.

— Высокое значение интеллекта (**Intelligence**) дает дополнительные ветви диалогов (больше вариантов ответов), помогает чаще восстанавливать память и прибавляет бонус к **Lore**.

— Высокое значение мудрости (**Wisdom**) дает дополнительные очки опыта (начиная с 13 уровня), новые ветви диалогов, предупреждения об опасностях, а также бонус к **Luck** (начиная с 15 уровня).

— Высокое значение ловкости (**Dexterity**) дает (не поверите!) новые ветви диалогов. Это не опечатка.

— Высокое значение телосложения (**Constitution**) увеличивает скорость регенерации, т.е. восстановления жизни.

— Высокое значение харизмы (**Charisma**) дает скидку в магазинах (начиная с 16 уровня), дополнительные ветви диалогов, усиливает последствия лжи/откровений при общении, а также может увеличить некоторые получаемые награды.

После достижения нового уровня к одной из базовых характеристик можно добавить один поинт. Если вы достигните 12 уровня, сохранив тот класс, который был у Безымянного на момент получения 7 уровня, то будут получены следующие бонусы:

— **Fighter** получает +1 STR, +1 CON, +3 к максимальному здоровью;

— **Thief** получает +2 DEX, +1 Luck;

— **Mage** получает +2 INT, +1 WIS, +5 Lore.

Сменить класс вы можете практически в любой момент, поговорив с определенными персонажами. В прохождении мы обязательно будем отмечать таких **NPC**.

ПРОХОЖДЕНИЕ

МОРГ

Начало, как и обещали нам разработчики, будет крайне жизнеутверждающим. Главный герой очнется в морге после очередной реинкарнации. Едва он соскочит с катафалка, как к нему подле-



тит любопытный персонаж — **Morte**. Поговорите с этим неунывающим черепом, выслушайте советы (они на начальной стадии довольно полезны) и берите его с собой в команду. Вашим спутником Morte станет надолго.

Морг состоит из трех этажей и является своеобразной тренировочной базой для дальнейшей игры. Но, тем не менее, здесь можно отыскать довольно много интересных предметов, а также встретить оригинальных личностей. Приступим к изучению.

Изначально Безымянный и его верная черепная свита находятся на втором этаже. Обыщите все ящики и катафалки (те, в которых можно пошарить, подсвечиваются синим цветом) и возьмите скальпель (**scalpel**), который станет вашим первым оружием. Конечно, при первой же возможности его нужно заменить на что-то более солидное и увесистое, но пока вполне достаточно. Убейте всех зомби в комнате, подберите у одного из них ключ (**preparation room key**) и выходи-



те из комнаты.

Начните обход второго этажа веселого заведения по часовой стрелке. Вскоре вы встретите одетую в балахон женщину по имени **Ei-Vene**. Поговорите с ней и пообещайте отыскать два предмета — **Needle and Thread** и **Jar of Embalming Fluid**. Сразу для ориентиров-



ки — первый находится в северной части третьего этажа, а второй — в юго-восточной секции второго этажа.

Двигайтесь дальше, обыскивая все и вся. В каком-то помещении вы встретите одного «фальшивого» зомби, который предложит вам раздобыть ключ убив **Ei-Vene**. Мы бы не рекомендовали этого делать (по крайней мере, до выполнения квеста от самой **Ei-Vene**), впрочем, можете и не придерживаться этого совета. Еще один ключевой **NPC** на втором этаже — переписчик по имени **Dhall**. Расспросите его как следует — он владеет кое-какой полезной информацией.

На третьем этаже к вам начнут приставать с глупыми вопросами адепты фракции **Dustmen** (одеты, как и **Ei-Vene**, в серые балахоны). В зависимости от статистики персонажа может появиться один из вариантов действий — тихо перерезать любопытствующим глотку,



чтобы они не успели позвать на помощь. Рекомендуем именно так и поступить, затем подобрать одежды и напялить их на Безымянного. В таком виде люди фракции **Dustmen** будут принимать его за своего. Учтите, что как только вы возьмете в руки какое-либо массивное оружие (например, руку зомби), то балахон немедленно отправится в инвентарь, т.е. будет снят.

Соберите на третьем этаже все предметы (не забудьте про квестовый **Needle and Thread**), в том числе и оружие — **Hammer** и **Iron Prybar**. Кстати, с помощью последнего можно открывать некоторые запертые сундучки и ящики.

Вернитесь на второй этаж и поговорите с **Ei-Vene**. Она не только выдаст вам 250 очков опыта, но и увеличит на единичку максимальное количество жизни (Безымянному). Вот почему мы и не рекомендовали ее убивать... Впрочем, теперь эта рекомендация не действи-



тельна! ;)

На первом этаже в центральном помещении будут стоять гигантские скелеты (**Giant Skeleton**). Пока не рекомендуем драться с ними — уж очень они сильны и свободно вынесут вашу партию за несколько секунд. В будущем у вас еще будет возможность вновь вернуть-



ся сюда и попробовать свои силы, а пока лучше не трогайте исполинов и ищите призрака девушки по имени **Deionarra**. Эта мадам когда-то была возлюбленной нашего героя.

Совет — говорите с ней только правдиво и откровенно (дескать, ничего не помню и тебя не узнаю). Она расскажет вам, как много лет назад наложила на Безымянного проклятье и теперь горько сожалеет о содеянном. Дело в том, что они не могут вновь быть вместе — Бе-



зымянный не способен покинуть мир живых. Снять проклятье возможно, но, увы, пока неизвестно, как именно это осуществить.

Наговорившись со своей старой любовью, идите к выходу из морга (на юг). Около ворот вы встретите пренеприятного типа по имени **Soego**. Убейте его и нескольких адептов, которые прибегут на помощь. Подберите ключ, который останется на теле Soego и покиньте сие пристанище смерти.

СИГИЛ — *СЕВЕРО-ВОСТОЧНАЯ* ЧАСТЬ

«Этот город убийц, город шлюх и воров...». Действительно — Сигил населен самыми разными людьми, относящимися к самым разным слоям общества. Два бесплатных совета — не тратьте денег на проституток (Harlot) и опасайтесь бандитов, которые шляются по городским кварталам. Они не слишком опасны, но их довольно много.

Для начала найдите домик в юго-восточной части ло-



кации, где проживает немолодая чета (**Angyar's House**). Зайдите внутрь и поговорите с женщиной, которая в порыве откровения скажет, что ее муж подписал контракт на продажу своего тела после смерти фракции



Dustmen. А эти пронырливые ребята оживят его и будут использовать как раба (помните рабочих-зомби в морге)? Пообещайте оказать помощь и отправляйтесь в бар (**Gathering Dust Bar**).

Оказавшись в баре, поговорите с **Mortai Gravesend** и попросите его показать контракт. Убедите отдать вам документ и отнесите его непрозорливому старику. Наградой за эту добродетель станут 750 очков опыта. Возвращайтесь в бар и заведите беседу с **Sere the skeptic**. Если вам удастся правильно выстроить линию диалога (в основном нужно выбирать первый вариант ответа), то вы получите 500 очков опыта. Внизу находится ожидающий смерти адепт (**Awaking-Death**) — если получится немного изменить его взгляды на жизнь, то вы обогатитесь еще на 500 очков опыта (кстати, это не всегда возможно, похоже, тут играют роль базовые параметры Безымянного). Переговорите также с **Norochj**, который предложит за 1000 очков опыта и 100 медных монет починить мавзолей (Mausoleum). Естественно, принимайте это предложение!

По дороге поболтайте со странными существами — Dabus, что принесет в вашу копилку опыта еще 500 очков. Помимо этого вас ожидает еще один несложный квест — **Baen the Sender** попросит отнести бумагу **Craddock**, который находится на городском рынке (юго-западная часть ГОРОДА). Выполните поручение и по-



лучайте честно заработанные 500 очков опыта и 15 монет.

Недалеко от бара вы встретите будущую спутницу по имени **Annah**. Пока она пребывает в дурном расположении духа и не захочет примкнуть к вашему славному отряду. Но ничего — несколько позже вы встретитесь с ней вновь, и разговор пойдет совершенно по-иному.

ФРАКЦИИ

В игре существует пятнадцать разных фракций, с которыми вам придется так или иначе взаимодействовать. К некоторым фракциям можно примкнуть — пока точно известно, что для вступления открыты пять из них: **Anarchists, Xaositects, Dustmen, Godsmen** и **Sensates**. Очевидно, что, став адептом фракции, главный герой получает определенные преимущества и ограничения.

В любом случае полезно знать, как устроены взаимоотношения между фракциями и какова их политика по отношению друг к другу. А что касается конкретной информации по бонусам/пенальти для каждой организации — постараемся опубликовать ее в следующем номере.

Athar (Defiers, Lost)



Философская концепция: Боги? Да это просто мошенники, которые снискали себе славу сладкими речами и грозным видом. Они такие же смертные, разве что чуть более предприимчивы....

Глава фракции: **Terrance**

Расположение штаб-квартиры: **Shattered Temple (Lower Ward)**

Измерение: **Astral**

Союзники: **Believers of the Source**

Враги: прямых врагов нет

Believers of the Source (Godsmen)



Философская концепция: Все в этом мире питается божественной силой, которая течет словно река с небес. Если правильно ею воспользоваться, то можно сделать свою жизнь вечной.

Глава фракции: **Ambar Vergrove**

Расположение штаб-квартиры: **Great Foundry (Lower Ward)**

Измерение: **Ethereal demiplanes**

Союзники: **Athar, Doomguard** (последние — временные союзники, и этот шаткий мир может в любой момент рухнуть)

Враги: **Bleak Cabal, Dustmen**

Bleak Cabal (Bleakers, the Cabal, Madmen)



Философская концепция: Вселенная не несет в себе глубокого смысла, в ней нет глобальных законов и универсальных правил. Не нужно пытаться найти смысл там, где он отсутствует — куда практичнее сконцентрироваться на собственном внутреннем мире.

Глава фракции: **Lhar**

Расположение штаб-квартиры: **The Gatehouse (Hive Ward)**

Измерение: **Pandemonium**

Союзники: **Doomguard, Dustmen, Revolutionary League**

Враги: **Fraternity of Order, Harmonium, Mercykillers**

Doomguard (Sinkers)



Философская концепция: Энтропия поглощает наш мир, хаос все явственнее вступает в свои права. Зачем пытаться спасти Вселенную, когда она изначально обречена?..

Глава фракции: **Pentar**

Расположение штаб-квартиры: **Armory (The Lady's Ward)**

Измерение: любое негативное квазиизмерение (**negative quasiplane**)

Союзники: **Bleak Cabal, Dustmen**

Враги: **Fraternity of Order, Harmonium**

Dustmen (The Dead)



Философская концепция: Все мы — давно уже мертвы, просто кто-то мертв чуть больше, чем другие. Жизни нет и никогда не было. Существование — это лишь тяжкое бремя, к которому нужно относиться как к неизбежному. Нет счастья, радости, смеха, любви — мы все мертвы...

Глава фракции: **Skall**

Расположение штаб-квартиры: **Mortuary (Hive Ward)**

Измерение: **Negative Energy Plane**

Союзники: **Bleak Cabal, Doomguard**

Враги: **Society of Sensation, Sign of One**

Fated (Heartless, Takers)



Философская концепция: Вселенная принадлежит тому, кто способен удержать ее! Если ты слаб и не добился успеха в жизни, то это твоя и только твоя вина! Нужно быть сильным и не питать ненужной жалости к слабакам!

Глава фракции: **Duke Rowan Darkwood**

Расположение штаб-квартиры: **Hall of Records (Clerk's Ward)**

Измерение: **Ysgard**

Союзники: **Free League, Mercykillers** (союз с последними довольно шаток)

Враги: **Harmonium**

Fraternity of Order (Guvners)



Философская концепция: Все вокруг подчинено особым законам. Нет необъяснимых вещей — просто мы не понимаем их сути и не видим скрытых процессов. Изучение таинства Вселенной — вот смысл жизни...

Глава фракции: **Hashkar**

Расположение штаб-квартиры: **City Court (The Lady's Ward)**

Измерение: **Mechanus**

Союзники: **Mercykillers, Harmonium**

Враги: **Xaositeccts, Revolutionary League**

Free League (Indeps)



Философская концепция: Мы не фракция и не диктуем своим адептам что делать! Пусть каждый поступает так, как велит ему сердце. Все мы равны и не имеем права ставить себя выше других.

Глава фракции: —

Расположение штаб-квартиры: **Great Bazaar (Market Ward)**

Измерение: **Outlands**

Союзники: **Fated (Sometimes)**.

Враги: **Harmonium**

Harmonium (Hardheads)



Философская концепция: Мир — вот наша единственная цель. Но если этот мир требует небольшой войны... Что же, мы готовы в таком случае обнажить оружие. Но помните, наша единственная задача — достигнуть высочайшей гармонии и мира.

Глава фракции: **Sarin**

Расположение штаб-квартиры: **City Barracks (The Lady's Ward)**

Измерение: **Arcadia**

Союзники: **Guvners, Mercykillers**

Враги: **Indeps, Revolutionary League, Xaositects**

Mercykillers (Red Death)



Философская концепция: Правосудие! Ничего кроме Правосудия! Если ты пошел на поводу собственных пороков, ты должен быть наказан! Правосудие всегда должно торжествовать, какова бы ни была цена.

Глава фракции: изначально — **Formerly Mallin**, теперь — **Alisohn Nilesia**.

Расположение штаб-квартиры: **Prison (The Lady's Ward)**

Измерение: **Acheron**

Союзники: **Harmonium, Guvners**

Враги: **Often Sensates, Signers, Revolutionary League**

Revolutionary League (Anarchists)



Философская концепция: Долой! Долой всех этих богов, все эти воинствующие фракции — никому нет дела до простых граждан! Мы должны сами устанавливать законы, а не идти слепо на поводу существующих! Революция уже близка!

Глава фракции: нет

Расположение штаб-квартиры: постоянно меняется

Измерение: **Carceri**

Союзники: **Doomguard, Xaositects** (с последними связь очень непрочная)

Враги: **Harmonium, Guvners**

Sign of One (Signers)



Философская концепция: Вся Вселенная — не более чем плод нашего болезненного воображения. Ее нет, она не более чем миф. Без человеческой мысли она теряет свои очертания, становится зыбкой и постепенно исчезает. Поэтому наши адепты — вот основа мироздания, без которой не существовало бы ничего вокруг.

Глава фракции: **Darius**

Расположение штаб-квартиры: **Hall of Speakers (Clerk's Ward)**

Измерение: **Beastlands**

Союзники: **Sensates**

Враги: **Bleak Cabal** (основные единомышленники), **Harmonium**

Society of Sensation (Sensates)



Философская концепция: Познать Вселенную — значит почувствовать ее. Нет ничего, чтобы мы не смогли понять с помощью чувств. Нужно только стараться как можно больше добывать и аккумулировать информацию.

Глава фракции: **Erin Montgomery**

Расположение штаб-квартиры: **Civic Festhall (Clerk's Ward)**

Измерение: **Beastlands**

Союзники: **Signers**; отчасти **Indeps** и **Guvners**

Враги: **Doomguard; Mercykillers, Dustmen** (две последние фракции — основные противники)

Transcendant Order (Ciphers)



Философская концепция: Мысль, не подкрепленная действием, — не более чем бесполезный порыв. Тренируйте тело и разум, чтобы дать возможность духу один на один общаться с Мирозданием.

Глава фракции: **Rhys**

Расположение штаб-квартиры: **Great Gymnasium (Guildhall Ward)**

Измерение: **Elysium**

Союзники: Большинство фракций

Враги: **Harmonium** (по крайней мере, к адептам этой фракции относятся с подозрением)

Xaositects (Chaosmen)



Философская концепция: Хаос — вот единственный порядок и власть в этом мире. Только случай может помочь нам понять законы Вселенной, и никакие целенаправленные исследования не принесут результатов.

Глава фракции: **Karan**

Расположение штаб-квартиры: **Hive (Hive ward)**

Измерение: **Limbo**

Союзники: **Doomguard, Bleakers**

Враги: **Harmonium, Guvners**

ГЛОССАРИЙ

Мы уже размещали в 49 номере СИ словарик жаргонного сленга для **Planescape: Torment**. Но сейчас мы решили привести его вновь (правда, в несколько сокращенном варианте) и вот по какой причине. В игре очень много разветвленных диалогов — это вы уже наверняка хорошо знаете. И очень важно не просто с потолка выбирать варианты ответов, а хотя бы приблизительно понимать смысл той или иной фразы. Например, в прохождении мы нередко будем указывать — «поговорите с ней откровенно, без лжи» или что-то в этом духе; ну а если не следовать этой схеме, то события могут развиваться в совершенно ином русле. Поэтому мы и решили облегчить задачу понимания, разместив этот минисловарь.

Мда, и еще один совет. Не используйте руссЕфицированную версию игры. Дело даже не столько в этической стороне дела (хотя, разумеется, наша негативная позиция по отношению к пиратам осталась незыблемой), сколько в самом качестве перевода. Подозреваем, что ЭТО будет настолько убого и кустарно, что никакого удовольствия от игры вы не получите. Вообще н-и-к-а-к-о-г-о.

Ну а теперь, собственно, словарь.

ADDLE-COVE — эквивалент слов «глупец», «кретин».

ANARCHIST — один из вариантов названия члена гильдии **Revolutionary**.

ANTHILL — город любого размера.

ASTRAL CONDUIT — канал, проходящий через Астральное Измерение и связывающий Первичное Материальное Измерение и Внешние Измерения.

ATHAR — одна из фракций в Сигиле, члены которой уверены, что не существует реальных Богов.

BANG AROUND — пустое времяпрепровождение. Еще так называют пребывание в Сигиле во время отдыха между путешествиями.

BAR THAT — один из способов попросить кого-либо немедленно замолчать.

BARMY — эквивалент словам «безумец», «психопат». Обычно так называют тех, чей разум помутился в попытке понять сущность Измерений.

BELIEVERS OF THE SOURCE — одна из фракций в Сигиле, члены которой утверждают, что каждое существо имеет достаточный потенциал, чтобы стать Богом.

BERK — недалекий человек.

BIRDCAGE — эквивалент слов «тюрьма», «камера».

BLEAK CABAL — одна из фракций в Сигиле. Ее члены все время понуры и угрюмы, так как не видят никакого смысла в существовании.

BLINDS — тупики Лабиринтов. Иногда так называют безвыходное положение.

BLOOD — виртуозы своего дела.

BOB — действия, направленные на обман.

BONE-BOX — грубое название рта. Обычно используется при обращении к низшим существам или кровному врагу.

BOX — бродяга мордон, который прочно обосновался в Сигиле.

BRAIN-BOX — грубое название головы, обычно применимое к низшим кастам.

BUB — вино, эль или другой алкогольный напиток, как правило, низшей пробы.

BUBBER — матерый алкоголик, периодически впадающий в тяжелейшие запои.

BURG — любой город, с точки зрения сигилийцев, уступающий Сигилу по размерам или известности.

CAGE, THE — распространенное среди местного населения название Сигила.

CAGER — коренной житель Сигила.

CANNY — эквивалент слов «одаренный», «талантливый».

CASE, THE — уютная обитель.

CELESTIAL — разумное существо, пришедшее с Верхних Измерений.

CENTER OF THE MULTIVERSE — гипотетический центр Вселенной.

CHANT, THE — эквивалент слову «новость», часто означает слухи, факты или расплывчатые сведения.

CHAOSMEN — прозвище членов гильдии Xaositect.

CHIV — оружие, обычно режущее.

CIPHERS — прозвище адептов фракции Transcendent Order, которые частенько не понимают смысла собственных фраз.

CLUELESS, THE — те, кто прибыл из Первичного Материального Измерения. Серьезное оскорбление для жителей других Измерений.

COLOR POOL — портал в Астральном Измерении, который может перенести к Первичному Материальному Измерению или Внешнему Измерению.

CONIES — тот, кто стал жертвой жулья.

CONY-CATCHERS — авантюристы, воры или обычные жулики.

CROSS-TRADE — дела, связанные с нелегальным бизнесом.

CUTTER — комплимент, который говорит о высоких профессиональных качествах и немалой отваге.

DARK — эквивалент слова «секрет».

DEAD, THE — одно из названий адептов фракции Dustman.

DEAD-BOOK — «книга мертвых», попадание в которую означает смерть.

DEADER — тот, кто попал в «книгу мертвых», т.е. мертвец.

DEFIERS — другое название приверженцев гильдии Athar.

DOOMGUARD — фракция, проповедующая идеи всеобщей нарастающей энтропии и прогрессирующего распада.

DUSTMEN — одна из фракций, убежденная, что окружающий мир мертв.

FACTION — фракция.

FACTIONEER — адепт фракции.

FACTOL — лидер фракции.

FACTOR — приближенный лидера фракции.

FACTOTUM — посвященный участник фракции.

FATED, THE — одна из фракций, адепты которой типичные фаталисты.

FEEDING THE WYRM — изощренная казнь, обычно применяемая адептами Mercykillers.

FIEND — обобщенное название неразумных существ. Иногда применяется по отношению к разумным созданиям из Низших Измерений.

FRATERNITY OF ORDER — одна из фракций, члены которой проповедуют физическое самосовершенствование.

FREE LEAGUE — фракция, которая призывает адептов жить в свое удовольствие, не возбраняя самые развязные поступки.

GARNISH — взятка или подкуп.

GATE — одно из названий портала.

GATE-TOWN — город во Внешних Землях , в котором расположен портал, ведущий к другому городу во Внешних Измерениях.

GHOST — житель Первичного Материального Измерения, который путешествует по Измерениям с помощью заклинания Астрала.

GIVE 'EM THE LAUGH — умыкнуть что-либо из-под самого носа и незаметно скрыться или просто выскользнуть из лап противника в последний момент.

GIVE THE ROPE — суровая кара после неудачного ограбления. Термин обычно используется ворами.

GO TO THE MAZES — грубое выражение, означающее «отвали». Подчас его используют как проклятье.

GODSMEN — одно из названий адептов гильдии Believers of the Source.

GRAYBEARD — умудренный опытом или высокообразованный человек.

GREAT RING, GREAT WHEEL — названия Внешних Измерений.

GREAT ROAD — Великий Путь. Серия извечных порталов, разбросанных по Внешним Измерениям.

GULLY — рубаха-парень, простофиля.

GUVNERS — одно из названий адептов фракции Fraternity of Order.

HARDHEADS — одно из названий адептов фракции Harmonium.

HARMONIUM — фракция, девиз которой выражается фразой: «Будь с нами или не будь вообще».

HEARTLESS, THE — одно из названий адептов фракции Fated.

HIGH-UP — эквивалент слов «мощный», «могущественный». Применяется по отношению к сверхсильным заклинаниям, снадобьям или высочайшему положению в обществе.

HIPPED — застрявший где-то или севший на мель.

INDEPS — распространенное прозвище приверженцев фракции Free League.

INNER PLANES — Внешние Измерения, к которым относятся Измерения Воздуха, Земли, Огня и Воды, Паразлементальные Измерения, Квазиэлементальные Измерения и Энергетические Измерения.

JINK — деньги.

KIP — всякое место, где рядовой гражданин может остановиться на ночлег.

KNIGHT OF THE POST, KNIGHT OF THE CROSS-TRADE — обобщенные названия воров, обманщиков, трюкачей.

LANN — поделиться с кем-нибудь информацией.

LEAFLESS TREE — дерево Линча или виселица.

LEATHERHEAD — недалекие люди.

LOST — эквивалент слова «мертвый».

LOWER PLANES — Нижние Измерения. Одно из названий Темных Измерений, к которым относятся Abyss, Acheron, Baator, Carceri, Gehenna, Gray Waste и Pandemonium.

MADMEN, THE — одно из прозвищ приверженцев фракции Bleak Cabal.

MAZES, THE — ловушки, созданные для тех, кто оказался неугоден Госпоже Страданий — правительнице Сигила. Иногда используется для обозначения сурового наказания.

MARK — взять на заметку, заприметить.

MERCYKILLERS — фракция, адепты которой проповедуют Абсолютную Справедливость. Их также называют Red Death.

MINDER — телохранитель, личный страж.

MUSIC — некая цена, которую очень тяжело, но необходимо заплатить.

NAMER — человек, который лишь на словах является приверженцем какой-либо фракции.

NICK — атаковать, напасть, ударить; нередко используется в угрозах. Иногда означает не физический, а иной ущерб, например, кражу.

OUT-OF-TOUCH — прилагательное, означающее «где-то вне Внешних Измерений».

OUT-OF-TOWN — аналогичное предыдущему понятие, означающее «где-то во Внешних Землях».

OUTER PLANES — Внешние Измерения, к которым относятся Abyss, Acheron, Arborea, Arcadia, Baator, Beastlands, Bytopia, Carceri, Elysium, Gehenna, Gray Waste, Limbo, Mechanus, Mount Celestia, Outlands, Pandemoniu и Ysgard.

OUTSIDERS — новички, не постигшие сути устройства и организации Измерений и в особенности Сигила.

PARK YOUR EARS — шпионить.

PATH — путешествие по Измерению на своих двоих.

PEEL — обман, жульничество, мошенничество.

PEERY — быть начеку, относиться с подозрением.

PETITIONER — реинкарнация человека, когда он, ничего не помня о прошлых жизнях, возрождается в Измерении с соответствующим его характеру или вероисповеданию мировоззрением.

PIKE IT — модное общеупотребительное ругательное словосочетание, пригодное для всех случаев жизни.

PIKE OFF — эквивалент «быть озлобленным на кого-либо», «рассердиться».

PLANAR — планар, любой житель (кроме Petitioner) любого Измерения, за исключением Первичного Материального Измерения.

PLANAR CONDUIT — тоннель, соединяющий обычно две плоскости одного Измерения или, реже, две плоскости двух различных Измерений.

PLANE-TOUCHED — полукровка от жителей двух разных Измерений или отпрыск человека и коренного обитателя какого-либо Измерения.

PLANEWALKER — путешественники, бороздящие Измерения в поисках славы.

PORTAL — Портал, соединяющий два Измерения.

POWER — существа неимоверного могущества, дарующие заклинания тем, кто поклоняется им. Другое название — Боги или Всевышние.

PRIME — праймы, жители Первичного Материального Измерения или, реже, само это Измерение или любой из его миров.

PROXY — приближенные служители Богов.

RED DEATH — одно из названий адептов фракции Mercykillers.

REVOLUTIONARY LEAGUE — фракция, которая враждует со всеми конкурирующими фракциями и открыто желает их уничтожить.

RIDE — приключение, задание, испытание или любое серьезное дело.

RUBE — простодушный или не слишком далекий. Иногда этот термин применяют по отношению ко всем, кто не живет в Сигиле.

RULE OF THREES — знаменитое правило трех, которое в русском эквиваленте звучит как «Бог троицу любит».

SCAN — послушать, осмотреть, разузнать.

SCRAGGED — арестант или заключенный.

SCREED — долгая тирада из пустых слов.

SENSATES — прозвище адептов фракции Society of Sensation.

SIGNERS — прозвище адептов фракции Sign of One.

SIGN OF ONE — фракция, сторонники которой считают, что каждый является центром своей собственной Вселенной.

SINKERS — одно из названий адептов фракции Doomguard.

SOCIETY OF SENSATION — фракция, исповедующая идею всеобъемлющего понимания смысла жизни.

SOD — печальный или сильно расстроенный человек.

SODDING — унизительное оскорбление.

SPARKLE — обычно означает алмаз или бриллиант, реже другой драгоценный самоцвет.

SPELLSLINGER — волшебник.

SPIV — человек, не имеющий постоянной работы, но вечно придумывающий всевозможные уловки, чтобы обеспечить свое существование.

TAKERS — одно из названий адептов фракции Fated.

THOUGHT GUILD — неуважительное название фракций.

TOP-SHELF — эквивалент слов «лучший», «превосходный», «отличный».

TRANSCENDENT ORDER — одна из фракций, сторонники которой исповедуют правило: «Самыми правильными и благоразумными поступками являются бездумные и слепые действия».

TUMBLE TO — узнать, понять, осознать что-либо.

TURN STAG — поступить вероломно.

TWIG — быть связанным с чем-либо.

UNITY OF RINGS — теория, гласящая, что все в природе замкнуто и имеет структурную форму кольца.

UPPER PLANES — Верхние Измерения, к которым относятся Arborea, Arcadia, Beastlands, Bytopia, Elysium, Mount Celestia и Ysgard.

VORTEX — канал между Первичным Материальным Измерением и одним из Элементальных Измерений. Вход в канал расположен там, где наиболее сильно проявляется мощь соответствующей стихии.

WELL-LANNED — субъект, располагающий обширными связями и большим количеством информаторов.

WIGWAG — эквивалент слов «разговор», «беседа».

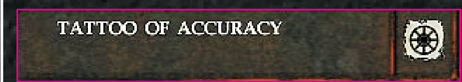
XAOSITECTS — фракция, приверженцы которой верят в торжество Хаоса.

YAWN, THE — состояние скуки, апатии.

ТАТУИРОВКИ

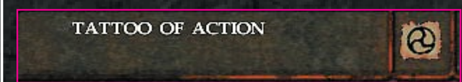
Татуировки дают дополнительные бонусы нашему герою. Разумеется, чтобы вывести на теле магический рисунок, нужно сначала добыть прототип. Сделать это можно, например, вступив во фракцию. Первым татуировщиком, которого вы встретите на своем пути, будет житель Сигила по имени **Fell**, работающий в юго-восточной части города.

Tattoo of Accuracy



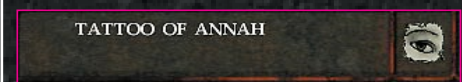
Эффект(ы): THAC0 +1

Tattoo of Action



Эффект(ы): Dexterity +1

Tattoo of Annah



Эффект(ы): Dexterity +1

Charisma -1

Wisdom -1

Pick Pocket Skill Bonus +3%

Stealth Skill Bonus +3%

Open Lock Skill Bonus +3%

Detect Traps Skill Bonus +3%

Примечание: может быть использована только Безымянным при получении класса вора.

Tattoo of Bloodletting



Эффект(ы): Damage +1 (ко всем типам атак)

Tattoo of Bonesinger



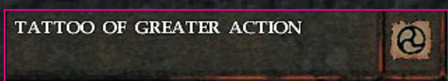
Эффект(ы): заклинание «Hold Undead», число применений этого заклинания ограничено (татуировка как бы стирается).

Tattoo of Enduring



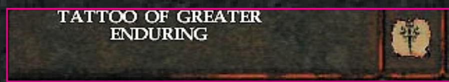
Эффект(ы): Максимальное количество хит-поинтов +3

Tattoo of Greater Action



Эффект(ы): Dexterity +2

Tattoo of Greater Enduring



Эффект(ы): Максимальное количество хит-поинтов +9

Примечание: может использоваться только воинами.

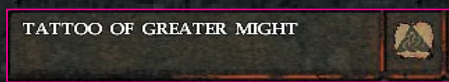
Tattoo of Greater Health



Эффект(ы): Constitution +2

Примечание: может использоваться только воинами.

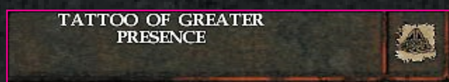
Tattoo of Greater Might



Эффект(ы): Strength +2

Примечание: может использоваться только воинами.

Tattoo of Greater Prescence



Эффект(ы): Charisma +2

Tattoo of Greater Warding



Эффект(ы): AC +2

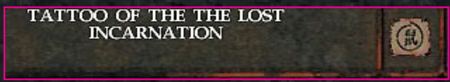
Примечание: может использоваться только воинами.

Tattoo of Insight



Эффект(ы): Intelligence +1

Tattoo of Lost Incarnation



Эффект(ы): Добавляет поинты опыта при использовании.

Увеличивает скорость регенерации.

Примечание: может использоваться только Безымянным.

Tattoo of Might



Эффект(ы): Strength +1

Tattoo of Prescence



Эффект(ы): Charisma +1

Tattoo of Razor Angel Ink

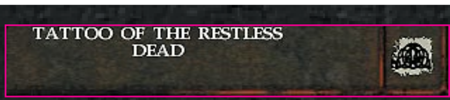


Эффект(ы): Вызывает заклинание «Protection from Evil»

Примечание: не может использоваться персонажами с мировоззрением Evil.

Tattoo of Restless Dead

Эффект(ы): заклинание «Bless», число применений



этого заклинания ограничено.

Tattoo of Revelation



Эффект(ы): Intelligence +2

Примечание: может использоваться только магами.

Tattoo of Silent Coins



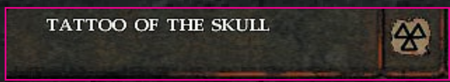
Эффект(ы): Дает дополнительные поинты опыта (при нанесении)

Pick Pocket Skill Bonus +3% (навсегда при нанесении)

Pick Pocket Skill Bonus +5% (при «ношении»)

Примечание: может быть использована только Безымянным при получении класса вора.

Tattoo of Morte



Эффект(ы): Спасбросок против парализации +1 (временно)

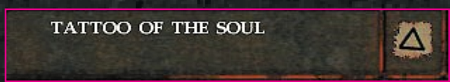
Luck +1 (временно)

Charisma +1 (при «ношении»)

Wisdom -1 (при «ношении»)

Примечание: может быть использована только Безымянным.

Tattoo of Soul



Эффект(ы): Wisdom +2

Tattoo of Spirit



Эффект(ы): Wisdom +1

Tattoo of Warding



Эффект(ы): AC +1

Tattoo of Warrior



Эффект(ы): AC +1

Strength +1

Максимальное число хит-поинтов +3

Примечание: может быть использовано только бойцами.

Tattoo of Wasting Darkness



Эффект(ы): дает поинты опыта при нанесении

Stealth Skill Bonus +3% (навсегда при нанесении)

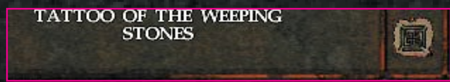
AC +1 (при «ношении»)

Stealth Skill Bonus +5% (при «ношении»)

Charisma -1 (при «ношении»)

Примечание: может быть использована только Безымянным при получении класса вора.

Tattoo of Weeping Stones



Эффект(ы): дает поинты опыта при нанесении

+10% сопротивляемости обычному и магическому холоду (при «ношении»)

AC +1 (при «ношении»)

Charisma -1 (при «ношении»)

Примечание: может быть использована только Безымянным.



МАСТЕРСТВО ОБРАЩЕНИЯ С РАЗЛИЧНЫМИ ВИДАМИ ОРУЖИЯ ПРИСОЕДИНЯЕМЫХ NPC

	FIST	DAGGER	HAMMER	AXE	CLUB	BOW
NAMELESS	1	1	1	1	1	0
ANNAH	0	1	0	0	0	0
MORTE	1	0	0	0	0	0
NORDOM	0	0	0	0	0	1
DAKKON	0	1	0	0	0	0
GRACE	1	0	0	0	0	0
IGNUS	1	0	0	0	0	0
VHAILOR	0	0	0	1	0	0

...Окончание читайте в следующем номере.

ТРИ ДНЯ ЕДИНОРОГА

GABRIEL KNIGHT: BLOOD OF THE SACRED, BLOOD OF THE DAMNED

Окончание. Начало смотри в номере 1(58) за январь 2000 года.

Максим ЗАЯЦ

День 3, 2^{00}

Ночь спустилась на притихший городок, но время для отдыха еще не наступило. Ларри Честер установил свой будильник на два часа. Пришла пора выяснить, почему. В холле за стойкой дремлет Симон — не будем ее будить. Тихонько выходим из отеля и отправляемся в Chateau de Blanchefort. Идем по тропинке направо, затем прямо — к дому Ларри Честера. Прокравшись («**sneak**») к окну его кабинета, мы видим как ученый собирается и выходит на улицу. Ларри направляется за дом. Он проходит буквально в двух шагах от нас — Гэбриел едва успевает спрятаться за угол. Следуем за нашим таинственным другом — за домом открылся новый путь.

Притаившись за небольшим холмом, мы видим как Ларри закапывает в землю некий предмет. Дождавшись пока он уйдет, вооружаемся лопатой. В земле находится небольшой сверток. Черная ткань скрывает книгу «**Most Holy and Sacred Bloodline**», автор Ларри Синклер. Ну что ж, мистер ученый, похоже,



вы солгали дважды — первый раз когда называли нам свою фамилию и второй — когда говорили о книге. В **inventory** разглядываем рукопись и снимаем с нее отпечатки пальцев (в правом верхнем углу пластиковой обложки). Почитаем на ночь? Впрочем, у нас есть напарник которого это явно заинтересует больше чем Гэбриела. Возвращаемся к дому Ларри, а оттуда к нашему мотоциклу.

Гэбриел заводит «Харлей», и как раз в этот момент мимо нас проносится черный седан. Упустили... Теперь остается всего лишь одна небольшая прогулка. Отправляемся в расположенный неподалеку **L`Homme Mort**. Кому это еще не спится по ночам? Мозли! Неужели мы его напугали? Эй, приятель, как продвигаются поиски сокровищ? Нет, он явно не настроен общаться. Но он говорит что-то о Грейс. О чем ты, Мозли, что она знает? Ушел. Возвращаемся к мотоциклу и едем в **Rennes-le-Chateau**.

Вот теперь действительно можно немного поспать. Но стоит лишь Гэбриелу открыть дверь своего номера, как его посещает очередное видение. Кошмарный гость исчезает, не оставив никаких следов, и непонятно, на самом ли деле он пытался причинить вред Грейси, или же нам это просто почудилось. Но на всякий случай стоит сегодня лечь ря-



дом. И поцеловать ее...

День 3, 7^{00}—10^{00}

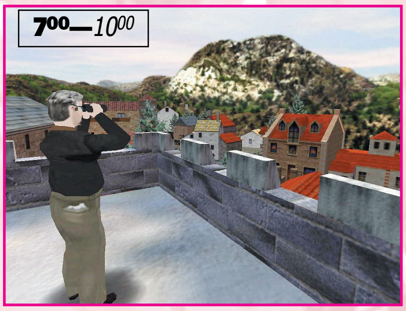
Утро. Раннее утро. В памяти еще свежи воспоминания об этой ночи, но пора приниматься за дело. Рукопись Ларри лежит на журнальном столике. Просматриваем ее, затем забираем ключи от «Харлея» и выходим в коридор. Приложив стакан к двери номера Мозли, мы убеждаемся в том, что наш бравый детектив еще отсыпается после своих ночных раскопок. Заглянем к нему на минутку, тем более что ключ с биркой **#33** каким-то таинственным образом



оказался у нас в inventory.

Оказавшись в номере, начинаем методично перерывать вещи. Для начала заглянем под кровать («**search**»). Ничего кроме нижнего белья. Шкаф, чемодан, коробка на столе. Пусто. Да, Грейс, похоже, тебе все таки придется сделать это. Аккуратно сдвигаем лежащую на полу кучу одежды и — вуаля, вот оно — устройство для определения координат. В inventory размышляем о пользе этой находки, а затем выходим из номера и спускаемся в ресторан.

Приветствуем леди Ховард и Эстелл. Теперь можно отправляться в музей. Вчера во время своей лекции



Мадлен Бутейн упоминала некие картины. При входе в музей стоит стенд с открытками, верхний ряд — репродукции Пуссина и Теньера. Возьмем три открытки: «**Les Bergeres d`Arcadie**», «**The Temptation of St. Anthony**» и «**St. Anthony and St. Paul**», честно заплатив за каждую по десять франков. Убедившись в том, что мадам Жирард ничего не знает о конверте, прикрепленном вчера вечером к двери музея, мы отправляемся на вершину **Tour Magdala**, где застаем аббата Арно. Пообщавшись с ним, идем за нашим «Харлеем». Красавец! Как он выделяется среди остальной моторухляди, арендованной искателями сокровищ. Секундочку... а вот это нам может пригодиться. На сиденье мотоцикла леди Ховард и Эстелл лежит забытый ими бинокль. Его почти не видно — нужно перегнуться через край коляски чтобы заметить темный корпус. Ну, будем считать, что мы его позаимствовали на время.

Отправляемся в **L`Ermitage**. Прогулявшись по тропинке, мы подходим к пещере, и Грейс говорит, что центр круга находится где-то рядом. Заглядываем внутрь. К стене пещеры приклеена записка. Сорвав ее, мы читаем довольно странную фразу. Выбравшись наружу, используем устройство для определения координат на Грейс. В левом верхнем углу появляется небольшой экран со схематической картой и цифрами, определяющими наше точное местонахождение. Прогуливаемся перед входом в пещеру до тех пор, пока цифры эти не совпадут с имеющимися у нас координатами центра круга — Грейс переписала их с карты **SIDNEY**. Как только точка будет найдена, Грейс поставит на земле отметку «**X**».

Попробуем покопать? Ничего нет. Но это было бы слишком просто. Размышляем над стоящей у входа табличкой, затем о скале, в толще которой находится эта пещера. Что-то она нам напоминает. В **inventory** пристально рассматриваем открытку «**St. Anthony and St. Paul**» и затем используем ее на скале. Ага! На картине Теньера изображена именно эта скала. Щелкаем по ней мышкой и выбираем иконку с изображением указывающей руки («**point up**»). Теперь мы знаем. что на картине St. Paul указывает на северо-восток.

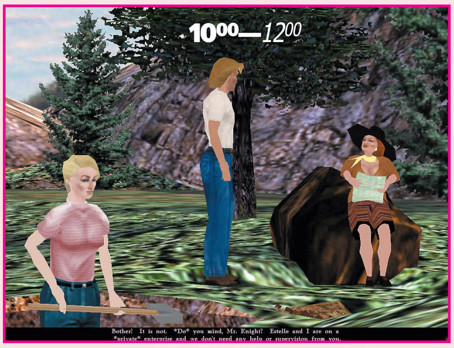
Возвращаемся в **Rennes-le-Chateau**. У себя в номере Грейс усаживается за компьютер и начинает работать. Для начала сканируем в **SIDNEY** все три купленные в музее открытки. Помните записку, которую мы нашли в **L`Ermitage**? Проводим поиск, ключевое слово — **SOLOMON**. Внимательно читаем текст о Храме Соломона и рассматриваем его Печать — шестиконечную звезду, образованную двумя треугольниками.

В **inventory** открываем рукопись «**Le Serpent Rouge**» и перечитываем главу «**Leo**». Проводим поиск слова **SHEPHERDS** и читаем текст о мифической Аркадии. В меню **ANALYZE** открываем файл **POUSSIN. START ANALYSIS. SYDNEY** находит на картине скрытые геометрические символы и различимый текст. В меню **GRAPHIC** выбираем **VIEW GEOMETRY**, и **SIDNEY** рисует два треугольника, образующих шестиконечную звезду. Теперь дело за текстом. Выбираем **ZOOM & CLARIFY** и отвечаем «**YES**» в ответ на предложение **SIDNEY** сохранить фразу «**Et In Arcadia**» в отдельный файл.

Открываем картину Теньера «**The Temptation of St. Anthony**» (файл **Teniers_1**). **START ANALYSIS. SYDNEY** не находит на картине никаких скрытых символов. Последняя открытка, файл **Teniers_2**. На картине «**St. Anthony and St. Paul**» **SIDNEY** находит скрытые геометрические символы и различимый текст. В меню **GRAPHIC** выбираем **VIEW GEOMETRY**, и **SIDNEY** рисует повернутый квадрат. Выбираем **ZOOM & CLARIFY** и получаем увеличенное изображение строки из Библии. Отвечаем «**YES**» в ответ на предложение **SIDNEY** скачать полный текст из Интернета. Теперь у нас есть данные о строительстве Храма Соломона. Еще раз размышляем о главе «**Leo**» из «**Le Serpent Rouge**», а затем открываем файл карты. **ENTER POINTS** — отмечаем на карте







две точки, одну в центре круга, вторую — на гробнице Пуссина (**Poussin`s Tomb**) в северо-восточной части карты. **START ANALYSIS. SYDNEY** соединяет две точки прямой линией.

Передохнем немного. В ресторане можно перекинуться парой слов с Мозли и синьором Бучелли. Отправляемся в **L`Homme Mort** и застаем там Мадлен, ведущую раскопки в том же месте, что и Мозли этой ночью. Поговорить с ней что ли? Очень мило. Если я не подзабыл французский, «**putane de merde**» — это вовсе не комплимент, а весьма и весьма обидная штука. Ладно, еще сочтемся. Возвращаемся в **Rennes-le-Chateau** и сообщаем Мозли о том, что его разыскивает Мадлен. Странно, он совсем не рад этому.

Возвращаемся в номер и начинаем работу над следующей главой «**Le Serpent Rouge» — «Virgo**». Перечитываем ее, обращая внимание на выделенные слова. Проводим поиск слов **ST. VICENT** и **TEMPLE OF SOLOMON**. Ссылка **TEMPLE DIAGRAM** не работает — эти данные мы сможем получить позднее. Итак, Храм Соломона имел прямоугольную форму. Его длина составляла 120 локтей, ширина — 30. Стороны соотносились 1:4, х-мм... Еще раз обратившись к главе «**Virgo**», открываем файл карты. Сетка, которую мы нанесли на нее, как и шахматная доска представляет собой квадрат со стороной 8 клеток. И два центральных ряда как раз образуют шестнадцатиклеточный прямоугольник, стороны которого соотносятся 1:4! Выбираем **ENTER POINTS** и четырьмя точками отмечаем углы прямоугольника, образованного двумя центральными рядами, идущими с юго-запада на северо-восток. **START ANALYSIS. SYDNEY** действительно рисует прямоугольник, совпадающий с темным пятном на сейсмической карте Уилкса. Все данные подтверждаются — под землей и в самом деле скрывается гигантская пещера.

Переходим к главе «**Libra**». Проводим поиск слова **SOUL** и обращаемся к ссылке **HEXAGRAM**. Изучив полученную справку, переходим в меню **ANALYZE** и продолжаем работу над картой. В меню **GRAPHIC** используем опцию **USE SHAPES** и выбираем шестиконечную звезду. Нужно слегка увеличить ее, расположить внутри круга, а затем повернуть так, чтобы один из лучей оказался на пересечении Парижского меридиана, линии восхода солнца и линии, соединяющей **L`Ermitage и Poussin`s Tomb**. После этого Грейс записывает полученные координаты и мы заканчиваем работу.

День 3, 10^{00}—12^{00}

Гэбриел наконец-то проснулся и разговаривает с Грейс. В комнату вваливается Мозли, и похоже, внимание нашего приятеля-детектива привлекает творение Ларри Честера-Синклера. Ничего, обойдется. Выходя из номера, Гэбриел нечаянно толкает Мозли, и вот они уже разговаривают в коридоре. На заднем плане Жан и Роксанна заходят в комнату Уилкса (**#21**).

Дверь остается открытой, и никто не мешает нам заглянуть в номер австралийца... впрочем, через секунду Жан предельно тактично выставляет нас оттуда. Дожидаемся пока он уйдет и следом за Роксанной заходим в комнату перосналa. Оказывается, горничная беспокоится о том, что Уилкс, судя по всему, не ночевал в отеле. В таком деле следует доверять женским инстинктам. Немного обаяния, и вот мы уже вновь заходим в номер австралийца, на этот раз без Жана. Оглядимся немного. Окно открыто... как в нашем сне! Ключи от мотоцикла лежат на столике — значит, Уилкс никуда не уезжал. Осматриваем спальню и ванную. Подозрения Роксанны подтверждаются. На кровати кто-то спал, но этим утром Уилкс не пользовался своими туалетными принадлежностями.

Стучимся в дверь номера Мозли и рассказываем ему о «случайности», которая произошла между Гэбриелом и Грейс этой ночью. Хороший совет — делать вид, что ничего не случилось. Спускаемся в холл, расспрашиваем Жана о Уилксе, а затем выходим из отеля и отправляемся в **L`Homme Mort**. Прогулявшись по тропинке, подводим камеру к дальнему краю поляны и видим на земле едва различимую цепочку следов, принадлежащих Уилксу. Смотрим на них, и вскоре Гэбриел находит австралийца... вернее, его тело. Знакомая картина: перерезанное горло и ни капли крови вокруг. Думаем о теле Уилкса, а затем обыскиваем его. Гэбриел находит письмо к издателю. В inventory читаем его и думаем о нем. Теперь отводим камеру немного назад, и за камнем неподалеку от тела Уилкса находим лужу крови. Смотрим на нее, затем на следы стоявшего на коленях человека и думаем о них.

Возвращаемся к нашему мотоциклу и едем в **Lady Howard and Estelle`s site**. Доброе утро, леди! Похоже, нас только что попросили уйти. Отправляемся в **Poussin`s Tomb**, карабкаемся на гору и беседуем с Эмилио. После этого можно возвращаться в **Rennes-le-Chateau**. В дверях номера Гэбриел сталкивается с Мозли, который выходит от нас с большой стопкой газет подмышкой. После того как Мозли заходит к себе, следом за ним идет Мадлен.

Грейс принимает душ, так что мы можем немного поработать за компьютером. Включаем **SIDNEY** и сканируем в нее отпечатки пальцев Ларри Синклера. Привязав файл к «личному делу», выключаем компьютер и отправляемся в гости к Ларри. Тот понимает, что его «легенда» рухнула, и разговаривает с нами чуть более откровенно чем обычно. Итак, мы узнаем о том, что принц Джеймс является одним из претендентов на трон, а владелец **Chateau de Serres** Эксельсиор Монтро не является масоном.

Возвращаемся в отель. В тот момент когда Гэбриел заходит в номер, Мадлен выходит из комнаты Мозли... со стопкой газет! Провожаем ее взглядом и видим, как из двери **#21** выглядывает Бучелли и следит за ней. В номере мы расспрашиваем Грейс о рукописи Ларри Синклера. Через некоторое время слышится шум машины — в город прибыл сам принц Джеймс. Но рукопись... она исчезла!

День 3, 12^{00}—15^{00}

Грейс близка к разгадке тайны «**Le Serpent Rouge**», но ей осталось изучить еще несколько глав. Пора приниматься за работу. Впрочем, отвлечемся ненадолго и выглянем в коридор. Как раз вовремя — Бучелли выходит из комнаты Мадлен со стопкой газет в руках и крадется к себе в номер. Что они друг у друга таскают? Приложив стакан к двери **#29**, мы убеждаемся в том, что Мадлен сейчас нет в номере. Из-за двери Бучелли доносится звук перелистываемых страниц.

Возвращаемся к себе в номер и садимся за компьютер. За время нашего отсутствия **SIDNEY** удалось получить информацию о Храме Соломона. В меню **E-MAIL** открываем сообщение «**RE: TEMPLE OF SOLOMON**» и изучаем план здания. Итак, сверху находится зал **Holy of Holies**, квадрат со стороной тридцать локтей, занимающий четверть длины Храма. Далее следует **Sanctuary**, прямоугольник тридцать на шестьдесят локтей, занимающий половину общей длины. И, наконец, оставшуюся четверть длины Храма занимает квадратная галерея **Porch** — тридцать на тридцать локтей. В меню **ANALYZE** открываем файл карты. Выбираем опцию **ENTER POINTS** и отмечаем на недавно полученном прямоугольнике границы залов Храма. Две точки на пересечении третьей горизонтальной линии сверху с четвертой и шестой вертикальными линиями, еще две — на пересечении седьмой горизонтальной линии с четвертой и шестой вертикальной. **START ANALYSIS. SYDNEY** соединяет проставленные точки горизонтальными линиями, отмечая границы залов подземного Храма. Вновь изучаем главу «**Scorpio**», а затем проставляем на карте еще одну точку — на пересечении линий неподалеку от **Pech Cardou**, точно в центре квадрата **Holy of Holies**. На карте появляется отметка «**The Site**». Грейс записывает ее координаты, и затем мы спускаемся в ресторан.

Подслушав обрывок рассказа леди Ховард о докторе Вене и египетских артефактах, найденных им в 1963 году, мы пытаемся завести разговор, но попытка оказывается неудачной. Что ж, пора в путь — на карте появились три новых отметки, обозначающих юго-западный и северо-восточный лучи шестиконечной звезды, а также «**the Site**» на склоне горы **Mount Cardou**. Для начала отправляемся к северо-восточному лучу. Территория здесь огорожена металлической сеткой, и потому точно определить вершину луча мы не в силах. Снимаем с решетки еще одну записку на бланке нашего отеля, затем разворачиваем камеру к мотоциклу и подходим к обрыву. Отсюда можно увидеть красноватую башню вдали. Смотрим на нее и размышляем о ней. Освежив в памяти текст главы «Scorpio», мы убеждаемся в том, что **Site** «охраняется тремя рыцарскими башнями».

Садимся на мотоцикл и едем к юго-западному лучу звезды. Используем устройство для определения координат на Грейс. В левом верхнем углу появляется небольшой экран с цифрами, определяющими наше точное местонахождение. Вдали виднеется небольшое красное пятно. Подойдя поближе, мы видим шейный платок, лежащий неподалеку от заваленного входа в какую-то пещеру. Согласно нашему устройству искомая точка находится где-то здесь. Подобрав платок — уж не Уилксу ли он принадлежал? — мы смотрим на завал. С помощью лопаты Грейс удается откатить несколько камней и открыть вход в пещеру. Внутри темно и страшно, а слева от входа висит очередная записка. Прочитав ее в **inventory**, думаем об этом послании и затем отправляемся в **Rennes-le-Bains** (для того чтобы увидеть карту, не стоит искать мотоцикл, достаточно просто выйти из этого места).

В таверне тихо пьянствуют Мозли и Гэбриел. Пробуем заговорить и очень быстро убеждаемся в том, что сейчас их лучше оставить одних. Отправляемся в точку, отмеченную на карте как «**the Site**». Оказавшись на стоянке в **Chateau de Blanchefort**, переходим через дорогу. Миновав небольшой мост, мы оказываемся на склоне **Mount Cardou**. Используем на Грейс устройство для определения координат. Координаты центра **Holy of Holies**: широта 42 градуса, 56 минут, 6 секунд; долгота 2 градуса, 19 минут, 39 секунд. Грейс должна пройти вдоль скалы справа. Как только нужная точка будет обнаружена, она пометит ее «**Х**». Думаем об этой точке, а затем пытаемся немного поработать лопатой. Безуспешно — под тонким слоем земли скрывается скала. Войти в Храм можно через недавно обнаруженную нами пещеру, но это уже работа для Гэбриела. К дереву слева пришпилена записка, на этот раз в ней явно говорится о вампирах.





[illegible]ся к мотоциклу, идем по тропинке направо и взбираемся на гору к развалинам **Chateau de Blanchefort**. Достаем бинокль и наводим его на оранжевую скалу справа от громады **Mount Cardou**. Увеличив изображение **ZOOM50X**, мы видим мотоцикл Бучелли, припаркованный возле дороги. Эта оранжевая скала появляется на нашей карте («**orange rock**»). Возвращаемся к мотоциклу и едем к ней.

Бучелли уже уехал. Обойдя оранжевую скалу, мы натыкаемся на участок раскопанной земли. Достаем лопату, и через минуту у нас в руках оказывается рукопись Ларри Синклера. Пластиковая обложка сохранилась, так что мы можем получить отпечатки пальцев воришек — целых три отпечатка. Возвращаемся к мотоциклу и навещаем наших леди в **Lady Howard and Estelle`s Site**. Ну как, ничего не нашли? Поговорив о сокровищах, мы возвращаемся в **Rennes-le-Chateau** и поднимаемся на вершину **Tour Magdala**. Мадлен здесь. Перекинувшись парой слов с этой стервой, мы отправляемся в отель. В холле нас встречает принц Джеймс. Где сейчас Гэбриел? Понятия не имею. Работает над делом, как всегда. Поприветствовав Эмилио, мы поднимаемся в свой номер и усаживаемся за компьютер.

Для начала проводим поиск по ключевым словам из записок, которые попадаются нам на каждом шагу. **SEARCH: MAGI, OSIRIS, BLOODLINE**. Сканируем в **SIDNEY** найденные на обложке рукописи отпечатки пальцев. Затем в меню **SUSPECTS** поочередно открываем файлы **BLD1 PRNT**, **BLD2 PRNT** и **BLD3 PRNT** и с помощью функции **MATCH ANALYSIS** узнаем имена таинственных похитителей. Бучелли (змей!), Мадлен и... Мозли.

Переходим к главе «**Ohiuchus**». Обращаем внимание на латинскую фразу, приведенную в документе: «**ET IN ARCADIA EGO** «. Пропущенное слово состоит из трех букв. Сканируем в **SIDNEY** листок из блокнота Грейс со словом, которое старательно выводил на песке Эмилио: «**SUM**». В меню **TRANSLATE** открываем файл **SUM NOTE** и выполняем перевод с латинского языка на английский. «**EGO SUM**» означает «**I AM**», то есть «**Я**». Теперь открываем файл **ARCAD TXT** и переводим его с латыни на английский. «**AND (WHILE) IN ARCADIA I...**». **SIDNEY** находит это предложение незаконченным и предлагает нам дописать текст. Вставляем слово «**SUM**» и получаем следующий перевод: «**I AM ALSO (EVEN) IN ARCADIA**».

Переходим в меню **ANALYZE** и вновь открываем файл **ARCAD TXT**. **START ANALYSIS**. Из меню **TEXT** выбираем опцию **ANAGRAM PARSER**. **SIDNEY** быстро генерирует список латинских слов, которые могут быть составлены из букв, образующих фразу «**ET IN ARCADIA EGO SUM**». Мы должны выбрать несколько, соотносясь с картиной «**Les Bergeres d`Arcadie**». Внимательно изучаем ее в inventory, а затем выбираем «**ARCAM (TOMB)**», «**TANGO (I TOUCH)**» и «**DEI (GOD)**». Из оставшихся букв **SIDNEY** составляет слово «**IESU**». Завершенная фраза выглядит следующим образом: «**ARCAM TANGODEI IESU**» («**Я КАСАЮСЬ МОГИЛЫ БОГА ИИСУСА**»).



Переходим к следующей главе — «**Sagittarius**». Огромное чудовище лежит у «подножия белой горы», и его можно увидеть, «обратившись на север». Размышляем над текстом, а затем возвращаемся к первой странице «**Le Serpent Rouge**» для того чтобы хорошенько рассмотреть изображенную там змею. В меню **ANALYZE** открываем файл карты и изучаем область севернее **Pech Cardou**. Линия на карте очень похожа на рисунок в «**Le Serpent Rouge**». Выбираем опцию **ENTER POINTS** и точками отмечаем «голову змеи» неподалеку от **Peyrolles**, хвост рядом с **Chateau de Serres**, а затем ставим несколько произвольных точек на теле змеи. **START ANALYSIS**. **SYDNEY** рисует на карте точно такую же змею, какая была изображена на первой странице «**Le Serpent Rouge**». Ее хвост обвивает **Chateau de Serres**.

Заканчиваем работу с компьютером. Грейс перечитывает последнюю главу «**Le Serpent Rouge**» — «**Capricorn**», когда в комнату заходит Мозли и передает ей просьбу Гэбриела спуститься в ресторан.

День *3*, 15^{00}—18^{00}

Гэбриел собрал в ресторане Бучелли, Мадлен и Мозли и хочет получить от них некоторое объяснение всему происходящему. Итак, начинаем рассказ (требуется вставить правильное слово): из нашего номера книгу украл Мозли, затем у него ее позаимствовала Мадлен и, наконец, третьим вором стал синьор Бучелли, который попытался закопать (**BURYING IT**) творение Ларри Синклера. Ваши оправдания, господа? Да-а, оправдания веские: падре Бучелли представляет официальный Ватикан, Мадлен — французскую секретную службу, а Мозли — Боже, храни Америку! — ЦРУ.

Собрание шпионов закончено, и мы возвращаемся в свой номер. Обсудив с сидящей на кушетке Грейс результаты ее исследований, Гэбриел отправляется к принцу Джеймсу, который остановился на вилле **Bethania** (дом слева от фонтана). Постучавшись во входную дверь, мы заходим внутрь и беседуем с принцем, его слугой Мезми и Ларри Синклером. Когда все темы для разговора будут исчерпаны, мы поднимаемся на вершину **Tour Magdala** и выясняем у нашего аббата, что Монтро не является членом ордена **Priory of Sion**. Выходит, к происходящему в **Rennes-le-Chateau** имеет отношение еще и некая третья сила?

Садимся на мотоцикл и едем в **Lady Howard and Estelle`s Site**. На заднем сиденье синего мотоцикла лежит бутылка с водой. Снимаем с нее отпечатки пальцев Эстелл и отправляемся поглядеть на раскопки. Переживания последних дней явно не пошли на пользу леди Ховард, и она спит прямо на земле. Ну а Эстелл продолжает трудиться, с настойчивостью экскаватора углубляя прежнюю яму. Беседуем с ней о финансовых проблемах Лили, а затем возвращаемся в **Rennes-le-Chateau**. В своем номере сканируем в **SIDNEY** отпечатки пальцев с бутылки и в меню **SUSPECTS** добавляем их к «личному делу» Эстелл Стайлс.



И снова в путь. На этот раз мы едем в **Chateau de Serres**. Ворота закрыты, и нам придется перелезть через них. Марсо! Проклятье, как он нас заметил? У нас есть еще несколько вопросов к мистеру Монтро. Не могли бы вы достать несколько бутылок этого замечательного вина «**76 Merlot**» для моего редактора? Из винного погреба, пожалуйста, это будет грандиозное вступление для нашей статьи. Ох, Гэбриел, осторожнее! Бутылка разбивается, и осколок стекла рассекает руку. Кровь капает на пол и смешивается с вином. Смешивается... Во взгляде Монтро появляется хищный блеск, он смотрит на шею Гэбриела... и в следующую секунду мы уже оказываемся во дворе. Какое там вино! Дверь небольшого гаража напротив комнаты для дегустации не заперта. Заходим внутрь — как раз вовремя, потому что во двор въезжает машина. Выключатель на стене так и просит: «Нажми меня». Жмем, а затем поднимаем голову и видим под потолком летучих мышей. Час от часу не легче! Гэбриел выскакивает обратно во двор и видит двух похитителей с поезда, которые мирно беседуют о чем-то с Марсо. Он узнает их, они узнают его. Пора уносить ноги!

День *3*, 18^{00}—21^{00}

Шесть часов вечера, и Гэбриел еще не вернулся. Грейс волнуется за него. Чтобы немного развеяться, поработаем с компьютером. В разделе **E-MAIL** открываем новое сообщение «**RE: HERMETICAL SYMBOLS**». Похоже, Монтро и в самом деле играет с кровью. Алхимические символы на его костюмах однозначно указывают на это: «**TO MIX**» «**BLOOD**» «**TO DISTILL**» «**THE HOLY GRAIL**». В меню **SUSPECTS** открываем файл **LSR PRNT** и запускаем **MATCH ANALYSIS**. Отпечатки на конверте с «**Le Serpent Rouge**» принадлежат Эстелл Стайлс!

Спускаемся в ресторан. Ну что, господа-заговорщики? В холле справляемся у Симон о Гэбриеле, а затем подходим к Эстелл. Спрашиваем у нее про «**Le Serpent Rouge**», затем про египетские артефакты. В итоге мы поднимаемся к ней в комнату и обмениваем уже фактически ненужную нам рукопись «**Le Serpent Rouge**» на одну из фотографий, где изображено нечто весьма похожее на подручный инструмент для вампира. Это один из артефактов, найденный доктором Веном двадцать лет назад в пещере на склоне **Mount Cardou**.

Выходим в коридор. Как раз вовремя — мы видим, как Эмилио База покидает свой номер и направляется к выходу из отеля. Последуем за ним на кладбище, где, притаившись за саркофагом, Грейс услышит весьма любопытный разговор между Эмилио и Мезми. Так вот кто, оказывается, оставлял все эти странные записки, всячески направ-





лял и подталкивал нас к решению загадок последних трех дней. Пришло время поговорить, вы не находите? Возвращаемся в отель и стучимся в дверь Эмилио База.

День 3, 21^{00}—полночь

Гэбриел вернулся. Теперь у нас есть два новых союзника — Эмилио и Мезми — и все вместе мы должны найти способ проникнуть в Храм. Это единственный шанс спасти сына принца Джеймса и остановить вампиров во главе с Монтро. Решено: Мозли, Гэбриел и Мезми отправляются в Храм, в то время как Грейс и Эмилио остаются в отеле и держат с ними связь по рации.

«Приземление» прошло успешно. Пол первого зала Храма представляет собой нечто вроде шахматной доски. Некоторые клетки отмечены мечами — они образуют узор в виде ромба, на другие нанесено изображение черепа, две клетки в первом ряду несут на себе знак рыцарей-тамплиеров. Щелкаем мышкой по пустой клетке и выбираем иконку «Talk to Grace». Она говорит нам о шахматной доске. Связываемся с Грейс еще раз и затем внимательно разглядываем клетки с изображением креста. Думаем об одной из дверей на другом конце зала, затем о любой другой. Изображение круга на одной из дверей ярче, чем символы на всех остальных. Нам нужно добраться именно до этой двери, соблюдая нехитрые правила головоломки. Мы начинаем с любой из клеток первого ряда. Стоит нам ступить на шахматную доску, и мечи ярко вспыхивают. Теперь мы должны перепрыгивать с клетки на клетку по принципу шахматного коня, наступив по одному разу на каждое изображение меча и избегая клеток с черепом (они проваливаются у нас под ногами). Наш путь должен окончиться перед дверью с золотым кругом. Простые клетки способны выдержать вес Гэбриела только один раз, после этого они проваливаются, оставляя дыры в полу. Для того чтобы начать игру сначала, мы должны сойти с шахматного поля... или погибнуть. У Гэбриела имеется неограниченное число попыток для того чтобы пройти эту головоломку. Один из вариантов ее решения приводится на этой картинке.

Первое испытание пройдено, и мы оказываемся в башне. Круглая платформа находится в непрерывном движении, и над ней раскачивается маятник с гигантским ножом. Приглядимся к нему повнимательнее. Лезвие скрывается в пазу слева от входа всякий раз, когда мимо этого паза проплывает квадрат с каким-либо символом. Что ж, тем проще для нас: помещаем камеру приблизительно в центре зала и спрыгиваем на клетку позади любого из символов. Нож проходит прямо перед нами, и нужно, улучив момент, схватиться за него рукой (навести курсор, и когда тот примет форму руки, удерживать левую кнопку мышки) — в противном случае Гэбриел погибнет. Ухватились? Испытание еще не закончено. Теперь нам нужно рассчитать траекторию полета и спрыгнуть точно на вершину круглой колонны в центре зала, постаравшись не свалиться при этом на пол. Нож проходит у нас над головой и останавливается.

Очередная загадка: весы и шесть золотых безделушек перед ними. Одна из чаш склонилась вниз под тяжестью золотого слитка. Надо уравновесить чаши. Щелкаем мышкой по весам и спрашиваем о них Грейс. Итак, круг олицетворяет собой вечность, плодородие и совершенство. Осторожно выкладываем на левую чашу золотой символ бесконечности (перевернутая восьмерка), яйцо и гранат. Чаши весов уравниваются, колонна уходит в пол и Гэбриел беспрепятственно проходит в дверь на другом конце зала.

Следующее помещение представляет собой шестиконечную звезду, три луча которой ярко освещены и еще три погружены в кромешную тьму. При входе мы видим статую царя Соломона, слева от нее — надпись на латыни. Грейс переводит ее для нас: «Берегитесь! Только посвященный в тайны печати сможет уцелеть». Щелкнув правой кнопкой мыши и выбрав иконку «Radio», мы сможем прослушать комментарий Грейс по поводу статуи Соломона.

Проходим в зал. В одной из ниш на пьедестале лежат две перчатки. Выбираем кожаную и надеваем ее на руку. Следующая ниша. В одной из двух чаш пылает огонь, другая наполнена водой. Надпись гласит: «Выбери одно». Приближаем камеру к огненной чаше и рукой в перчатке достаем из нее небольшой камень. Переходим к нише с двумя статуями и надписью «Выбери повелителя». Кладем камень в руку стоящей слева статуи демона. Свет гаснет в трех лучах звезды и загорается в трех новых нишах. Надпись позади двух зеркал гласит: «Определите природу своего тела». Забираемся на подиумы. Правое зеркало отражает Гэбриела таким, какой он есть, левое — глубоким стариком. Похоже, здесь все должно быть наоборот. Поворачиваем рычаг на пьедестале влево и переходим к следующей нише. Три кнопки и надпись «Определите природу своего разума». Решительно нажимаем на символ инь/ян (круг, перечеркнутый волнистой линией, одна из половинок его закрашена черным цветом и содержит белую точку, другая — белая с черной точкой). Через дверь, открывшуюся в последней нише, Гэбриел проходит в следующий зал.

Здесь к нам присоединяются Мозли и Месми, которые всю дорогу без особых проблем следовали за Гэбриелом после того как тот отключал очередную ловушку. Новая задача: перед нами два моста, один из которых на первый взгляд кажется монолитным, а второй состоит из появляющихся над пропастью квадратиков. В этом Храме действуют свои законы — каменный мост исчезает у нас под ногами, а перебраться через пропасть можно только по мигающим квадратам. Приглядимся к ним повнимательнее. Вот плитка появляется из пустоты, на мгновение вспыхивает, затем тускнеет, вскоре вспыхивает вновь и исчезает без следа. Появившись во второй раз, она продержится намного дольше, затем вновь исчезнет, и цикл повторится. Задача представляется не столь уж сложной: угадывая плитки, появившиеся над пропастью во второй раз и стараясь не прыгать слишком далеко, мы перебираемся к сияющей стене на другом конце зала. И оттуда появляются вампиры — Марсо и двое незнакомцев с поезда. Мезми и Мозли постараются удержать их. Вперед, Гэбриел!

Мы успели вовремя. В центре начерченной на полу пентаграммы лежит похищенный малыш, а переодевшийся в свою униформу Монтро уже заносит над ним кинжал. Наше появление прервало церемонию — пробормотав какое-то заклинание, Монтро оживляет Стража. Безобразный демон способен расправиться с Гэбриелом одним ударом, так что поначалу придется отступать. Улучив момент, связываемся с Грейс по радио. Она сообщает нам два интересных факта: все демоны имеют уязвимую точку и нанесенная демону рана отражается на том, кто призвал его. Гэбриел вооружен священным мечом и талисманом. Пробуем использовать талисман. Демон замирает на мгновение. Теперь нужно занять удобную позицию. Взбираемся на саркофаг у дальней стены комнаты, вновь показываем талисман подошедшему вплотную монстру, и когда тот откидывает назад голову, перерезаем ему глотку мечом. Грейс оказалась права — спустя мгновение после гибели демона Монтро с удивлением и ужасом вскидывает руки к перечеркнувшей горло кровавой полосе и падает замертво.

И это конец нашей истории. Дело закрыто. Злодеи наказаны, сын принца спасен, Эмилио База ушел к своему Учителю, а Гэбриел... стоя в пустом номере отеля, сжимает в руке записку Грейс. Во тьме, озаряемой вспышками молний, белый единорог мчится среди деревьев к виднеющемуся вдалеке свету. Здравствуйте и прощайте, как всегда!

СИ TACTIX











ULTIMA IX: ASCENSION

Продолжение. Начало смотри в #1 за январь 2000 года.

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий ПОМОРЦЕВ dreg@gameland.ru

ПРОХОЖДЕНИЕ

Итак, на чем мы остановились в прошлый раз? Как вы помните, мы были буквально за шаг до выполнения первой миссии добродетели — возвращения сострадания в сердца людей столицы Британнии. Но прежде чем сделать этот решительный шаг, давайте немного отвлечемся и разрешим еще один очень

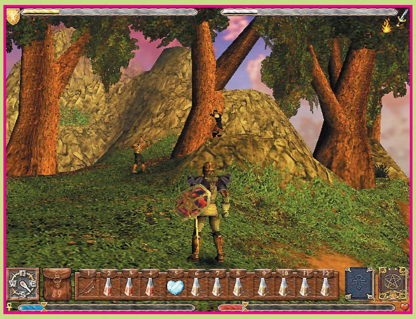


важный вопрос.

Речь пойдет, мягко скажем, о не слишком добром деле, но которое, похоже, не дает покоя ни одному поклоннику сериала. Догадались, о чем идет речь? Правильно, будем терзать Лорда Бритиша. Убить этого бедолагу, оказывается, совсем не сложно — достаточно во время пребывания на Земле просто положить на тостер флакон с крысиным ядом и щелкнуть на этом устройстве (класть хлеб не нужно!). Вуа-ля, небольшой кулинарный сюрприз в нашем исполнении готов! Следует заметить, что этот отравленный хлеб не исчезнет после телепортации героя в Британнию.

Ну а дальше совсем просто — сохраняем игру, отправляемся в королевскую обедню, заходим через секретную дверь на кухню и подменяем хлебец, лежащий на тарелке. Как только все это будет сделано, за спиной Аватара возникнет всеми любимый Лорд Бритиш и с аппетитом примется за приготовленный ужин...

Вдоволь насладившись бесконечными мучениями королевской особы, не забудьте вновь загрузить сохраненную игру. Это нужно сделать обязательно, так как отравление местного самодержца приведет к полной потере маны (подробности — ниже)! Да и



вообще, Лорд Бритиш нам еще понадобится...

На этом отступление будем считать завершенным, и с чувством выполненного долга переходим к дальнейшему прохождению игры. После спасения дочки мэра и получения сигила, возвращаемся к нашей старой знакомой — хранительнице храма Саре (Sarah). Поговорив с ней, двигаемся далее по дороге на звуки борьбы. Как выяснится, впереди в смертельной схватке сошлись два бандита. Дождитесь, когда один из них падет убитым, а затем внимательно следите за тем, как крыса будет нападать на уцелевшего романтика с большой дороги. Удивительно, но факт — бандит не станет даже вяло отбиваться и примерно минуты через три-четыре реального времени присоединится к своему бывшему оппоненту. Конечно, вы можете несколько ускорить процесс, напав на мерзавца с мечом наперевес, но только зачем рисковать почем зря собственной шкурой? Тем паче, что уцелевший бандит — действительно силен и запросто может расправиться с Аватаром.



Когда путь освободится, двигаемся вдоль прохода между холмами. Едва наш герой достигнет места, где стоят две белокаменные статуи с луками, с ним ментально свяжется Шамино (**Shamino**) — старый друг и товарищ по оружию. Впоследствии нам еще не раз предстоит пообщаться с Шамино, а пока же просто внимательно выслушайте ту информацию, которой он поделится.



За камнями будет поляна с разрушенным храмом (просто груда хаотично разбросанных обломков). Это место легко узнать по следующему признаку — как только Аватар приблизится к обломкам, небо мгновенно покроется черными тучами и грянет самая настоящая гроза.

Щелкнув на центральном камне и набрав мантру храма (**MU**), начинаем ритуал возвращения милосердия. Для этого помещаем сигил и руну, после чего вновь набираем известную мантру.

После этого действа Аватару предложат в качестве вознаграждения повысить один из параметров — силу (**Strength**), ловкость (**Dexterity**) или интеллект (**Intelligence**). Кроме этого, не забывайте, что теперь вы получили доступ к заклинаниям первого круга.

Кстати, а как выучить новые заклинания? Для этого вернитесь в замок Лорда Бритиша и отправляйтесь через телепортер к придворной магине. На полу лаборатории будет очерчена пентаграмма с расставленными вокруг свечами (такие пентаграммы можно найти и в других частях Британнии). Теперь сделайте следующее:

1. Поместите свиток с заклинанием (у вас уже должна была накопиться пара-тройка таких свитков) прямо на рисунок пентаграммы.
2. Посмотрите в журнале, какие нужны реагенты для изучения спелла, и выложите указанные реагенты опять же прямо на пентаграмму.
3. Зажгите с помощью заклинания Ignite все пять свечей; чтобы ускорить этот процесс, просто примените спелл на пентаграмму.
4. Наберите магическую формулу (просто слово — по подобию мантры для храмов).

Есть небольшой читерский прием, позволяющий использовать один и тот же комплект реагентов для получения ВСЕХ заклинаний. Делается это очень просто — перед тем как ввести магическую формулу (т.е. во время появления диалога для ввода текста) заберите из пентаграммы все реагенты. При этом заклинание все равно будет переписано в магическую книгу.

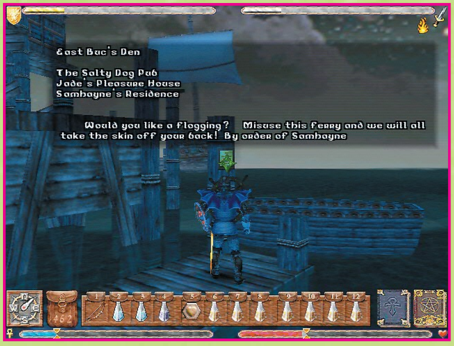
Помните, что заклинания расходуют ману. Максимальный уровень маны определяется — внимание! — вашими поступками в игре. Чем больше вы совершите добрых дел и чем честнее и справедливее будете по отношению к окружающим, тем большей маной будет располагать герой. При повышении максимального уровня маны раздается характерный звук (что-то сродни чарующим звукам арфы). Но мана может и снизиться! Самым страшным грехом в игре, конечно же, считается отравление Лорда Бритиша; ну а если говорить более серьезно, то уменьшение синего столбика может произойти, например, по причине убийства невиновного, кражи предметов из домов граждан и т.д. Так что вставать на путь сил зла невыгодно по определению.



Но мы опять немного ушли от темы. Восстановив размеренную жизнь в столице (кстати, прогуляйтесь по ней и посмотрите на то, как изменились настроения местных жителей — очень любопытно!), берем с собой руну и идем в юго-восточную часть города, прямиком к порту. После этого перепрыгиваем на корабль (удобнее всего предварительно забраться на вертикальную деревянную балку) и подходим к девушке по имени Рэйвен (Raven), которая, как вы помните, спасла жизнь Аватару, после того как он покинул лабиринт пещер. Получив доказательства, что Аватар — и есть Аватар, она доставит нашего героя к небольшому прибрежному городу пиратов.

Сначала отыщем таверну — самый надежный и богатый источник информации. Для этого плывем вдоль берега в западном направлении. Оказавшись в таверне, расспросим людей об их бедах, после чего забираемся по лестнице на второй ярус, выходим





через дверь наружу и идем к подъемнику. Подъемник срабатывает автоматически как только Аватар встанет на его основание. Совет: не вставайте на подъемник сбоку — иначе механизм заклинит при подъеме!

Оказавшись наверху, идем вперед, затем поворачиваем



налево и смело заходим в резиденцию главного пирата по имени Сэмхэйн (**Samhayne**) — уж не в честь ли кельтского праздника его так назвали? Он предложит Аватару выгодную сделку, смысл которой будет сводиться к следующему — герой уничтожает еще одну колонну, а пираты в долгу не останутся. Что же, за дело!



Возвращайтесь в таверну и вновь поговорите с местными искателями приключений по поводу путей проникновения в местечко под названием **New Magincia**. Они посоветуют вам обратиться к человеку, который занимается изготовлением и продажей морских карт, дескать, кому как ни ему знать все пути и маршруты.



Найти картографа несложно — просто плывем вдоль побережья на восток, затем поднимаемся по деревянным лесенкам к системе построек и заходим в первый же домик. Картограф расскажет, что проникнуть в **New Magincia** можно по туннелю, вход в который расположен около маяка. Но есть небольшая сложность — проход в туннель перегорожен, и без знания специального пароля этот проход не откроется. Поэтому, прежде чем бросаться сломя голову на новые подвиги, придется разузнать заветное слово.



Двигаемся вновь строго на восток. Очень скоро Аватар окажется свидетелем довольно неприятной сцены — бойкая корсарка будет продавать с аукциона пленную девчушку. Последняя, естественно, едва завидев нашего героя, начнет умолять о помощи. Напрашиваются два варианта спасения. Первый (тривиальный) — набрать три тысячи золотых (а именно такую сумму требует корсарка) и выкупить несчастную рабыню. Второй (кровавый) — обнажить оружие и показать почем фунт лиха устроительнице аукциона. Понятно, что оба способа по-своему нехороши. Поэтому будем действовать по способу номер три — хитрому. Для начала переговорим с девчушкой, а затем немного поточим лясы и с корсаркой. После этого двигаемся на восток, пока не выберемся к кораблю, пришвартованному у доков. Внутри корабля есть сундук с грамотой, о которой успела сказать девчушка. Возьмите документ и отправляйтесь с ним к Сэмхэйну. Пусть он прочтет бумагу. После этого судьба пленницы будет решена самым благоприятным образом (не забудьте вернуться к месту проведения аукциона!)

Сразу за корсаркой и ее пленницей находится дом, где в дальней комнате стоит сундук с ценным пергаментом. На этом пергаменте указан пароль, который позволит нам в дальнейшем благополучно миновать тоннель, ведущий в **New Magincia**. Возможно, этот пароль меняется от игры к игре, но на всякий случай приведем его — «**Keelhaul**». Кстати, по идее, пароль можно узнать и у Рэйвен — ведь она тоже состоит в гильдии и должна быть в курсе дел.



Теперь вновь идем, а точнее плывем, знакомым маршрутом на запад. Поднимаемся на подъемнике к резиденции Сэмхэйна, но не наведываемся внутрь, а обходим сооружение с правой стороны. После этого двигаемся по тро-



пинкам до тех пор, пока не выйдем к маяку. Вход в тоннель находится по правую руку.

Туннель, несмотря на исключительную извилистость, абсолютной линейный. Рекомендуем просто безостановочно бежать по нему, чтобы не стать жертвой многочисленных ловушек (выдвигающиеся шипы). Единственное место, достойное внимания, — просторная пещера с двумя крысами. В ней вы найдете приличное количество золотых монет, лежащих прямо в гнезде на полу. Ну и, конечно же, не забудьте про пароль, который нужно ввести в диалоговом окне почти сразу после входа в туннель.

После выхода на свежий воздух сразу поворачиваем направо и ищем тропинку, ведущую на вершину холма. Оказавшись наверху, бежим в небольшой мост-тоннель, попутно отбиваясь от досаждающих противников (волки и гигантские хищные птицы, питающиеся падалью). После этого двигаемся дальше (берем чуть правее), пока не встретим на пути хранительницу храма по имени Катрина (**Katrina**). Поговорите с девушкой, которая согласится вам отдать сигил за символическую услугу — найти останки хищных птиц, обитающих в этих землях, и убить Альфа Волка (**Alpha Wolf**). Соглашаемся и без промедления отправляемся на подвиги.

Для начала разберемся с останками. Помните полую колонну, которая служила нам мостом? Возвращаемся к ней и внимательно осматриваемся вокруг. Справа будет небольшой холм с плато на вершине. Есть соблазн забраться на этот холм по прислоненной колонне, но лучше сразу откиньте эту идею (она попросту неосуществима). Вместо этого обойдите холм и заберитесь на него по уступам (клавиша C). Оказавшись на вершине, применяем заклинание **Ignite** на гнездо, после чего подбираем из пепелища останки хищных птиц. Полдела сделано.

Задание, связанное с уничтожением Альфа Волка, несколько сложнее, однако тоже не доставит серьезных хлопот. Возвращайтесь к тоннелю, соединяющему это местечко и пиратский городок, после чего плывите вдоль берега в южном направлении. Нужный остров похож на купол и увенчан синим полуразрушенным шатром. Именно в этом шатре и обитает столь нужный нам волк (альфа-позорный).

Разберитесь с обычными волками, которые шныряют вокруг, и смело заходите в шатер. Несмотря на крупные габариты и устрашающее рыканье, наш клиент не так уж опасен, и разделаться с ним будет относительно несложно. Задания выполнены, пора получать законное вознаграждение.

Возвращаемся к Катрине и требуем от нее обещанный сигил. В этот раз сигил будет выполнен в виде изогнутого посоха и будет носить название **Crook of Humility**. Помимо этого, не забудьте поинтересоваться насчет мантры (**LUM**). Теперь нужно только восстановить храм и отыскать руну.

Для начала восстановим храм, который находится недалеко от берега и пока погребен под толщей воды. Для этого двигаемся в северо-восточном направлении от шатра хранительницы храма. Добравшись до края скалы, внимательно смотрим вниз — наша задача отыскать уступ с серой плитой. В принципе, даже если вы и не попадете на него с первого раза, то не отчаивайтесь — это не единственный способ. На уступ несложно залезть снизу, подтягиваясь на камнях или прыгая по цепочке камней-выступов в скале.

Но, так или иначе, на пресловутый уступ забраться просто необходимо. Оказавшись на нем, уверенно подходим к плите и встаем на нее. Немедленно сработают механизмы, и из воды, прямо напротив нашего героя, будет медленно подниматься на поверхность разрушенный храм. Доплывите до него, щелкните на алтаре и введите мантру (**LUM**). После небольшого ролика Аватар окажется в обители гаргулий — **Ambrosia**.

ВНИМАНИЕ! Прежде чем отправляться в **Ambrosia**, убедитесь, что вы взяли у Катрины сигил! Если вы этого не сделаете сейчас, то впоследствии вы уже НИКОГДА не получите данный предмет. А это сделает невозможным дальнейшее прохождение игры.

Искомая руна находится в запутанном и ОЧЕНЬ опасном лабиринте, который называется **Hythloth**. Но прежде чем

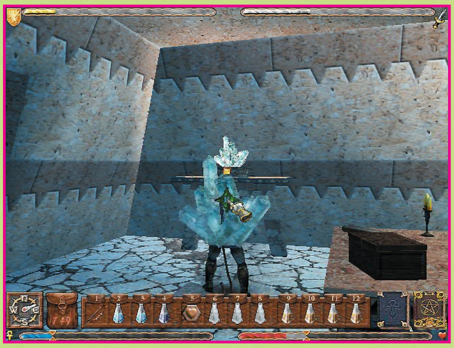


попасть туда, нужно отыскать вход в него, верно?

Итак, начинаем наши путешествия по Амбросии. Изначально Аватар окажется на квадратной площади с фонтаном, увенчанным гроздью кристаллов. Это ключевое место города, куда еще нам не раз придется возвращаться, поэтому давайте условно назовем его «центральной площадью».

Для начала поговорим со стражниками, патрулирующими площадь. Один из громил (тот, что поначалу испугается Аватара) расскажет немного об этом месте. Оставив в покое стража (кстати, если слегка «наехать», то этот тип нападет на Аватара), отправляемся на восток к келье советника королевы. Он расскажет о Книге Пророчества (**Book of Prophesy**) и порекомендует обратиться к местному мастеру по имени Вислем (**Wislem**), когда вы спросите его о том, как поспасть в **Hythloth**.

Найти мастера не так уж сложно, а вот попасть к нему — увы, пока не представляется возможным. У Аватара, в отличие от гаргулий, нет крыльев, и летать он не может... Впрочем, таковой ситуация останется ненадолго.



Возвращаемся на центральную площадь и идем сначала на юг (к еще одной площади), а потом на запад. Наша задача — отыскать в гигантской кельи гаргулию по имени Ворешь (**Voresh**). Говорить с надменной тварью бесполезно, поэтому просто забираем с полки гроздь кристаллов.



Выйдя из резиденции Вореши, обходим сооружение и двигаемся на юг. Внизу находится помещение тюрьмы. Открыть дверь несложно — просто поместите на вершину одного пьедестала взятый у Вореши кристалл. После того как двери гостеприимно распахнутся, заходите внутрь и поговорите с маленьким бескрылым пленником.

Узник расскажет Аватару о летающих сапогах (**Flying Boots**). Попросите его показать их вам, и подросток-гаргулия отведет нашего героя к стене около тюремной камеры. Эта стена — иллюзорная. Проходите сквозь нее и смело прыгайте в каньон. Слева от места приземления будет лежать труп убитой гаргулии, возле которой и находятся летающие сапоги. Оденьте их на себя и потренируйтесь в управлении этим магически-летным устройством. Для активации/деактивации нажимайте «пробел», после чего выбирайте мышкой направление и двигайтесь с помощью правой кнопки мыши. Кстати, спешим вас разочаровать — нигде кроме Амбросии эти чудесные сапоги не действуют.

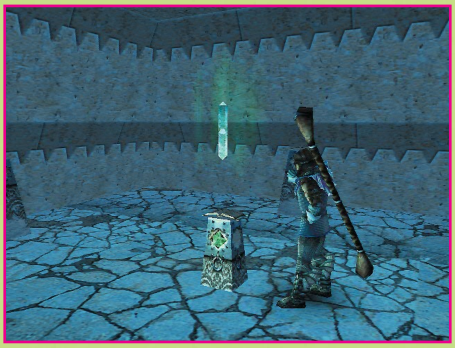


Теперь можно наведаться к мастеру Вислему, мастерская которого находится на юго-востоке от центральной площади. Зайдя в его рабочее помещение, немедленно напрашиваемся на подсобные работы. Вислем отдаст Аватару камень (**Red Power Cube**) и попросит активировать статую Королевы. Статуя находится на западе от мастерской и выглядит как внушительный золотой куб, парящий над платформой с четырьмя небольшими пьедесталами. Помещаем камень в единственную незанятую нишу и...

Правда, мы не виноваты? А, Ген?



После того как стихнет грохот катастрофы, Аватар вновь окажется на центральной площади. Будьте предельно осторожны — обитатели Амбросии сочтут нашего героя виновником всех бед и будут довольно часто нападать на него. Поэтому действуем максимально быстро.



Прежде всего отправляемся на запад в комнату с тремя пьедесталами с книгами. Щелкаем последовательно на каждой из этих книг, а потом подходим к центральному пьедесталу, на котором тоже появится сборник печатного слова. Щелчок на последней книге активирует скрытый механизм, и из потайного пенала медленно вылезет на свет зеленый камень.

Берем его и поднимается в комнату, расположенную аккурат наверху от минибиблиотеки. Помещаем кристалл в нишу пьедестала и забираем с грозди кристаллов появившийся амулет (**Necklace of Singularity**). Он пригодится нам когда мы отправимся в обитель Королевы.

Возвращаемся на центральную площадь и ищем одинокую фигуру убитого горем Вислема. Он будет заклинать Аватара помочь расе гаргулий и спасти ее от вымирания. Перед исчезновением он отдаст кристалл.



Взяв кристалл, идем к мастерской, которая теперь находится немного в другом месте (из-за вызванного нами катаклизма она сместилась вниз). Помещаем кристалл, полученный от Вислема, на свободный пьедестал и забираем появившийся желтый камень.



Теперь остались финальные штрихи. С камнем поднимаемся к помещению, находящемуся аккурат под незавершенной статуей Королевы (точнее, под тем местом, где она раньше находилась). Зайдя внутрь, сразу помещаем желтый камень в пьедестал и бесстрашно шагаем в открывшийся проход в полу.

Через несколько мгновений мы будем прямо перед Ее Величеством. Мда, Лорд Бритиш посимпатичнее будет... Но не суть важно. Королева начнет вас атаковать, но не нужно отвечать ей атакой на атаку. Пока не уничтожена колонна, она не отдает отчета в своих действиях, поэтому без лишних взмахов мечом просто оббегаем Королеву и забираем одно яйцо (об этом нас просил бедолага Вислем). После успешной кражи как можно скорее выбираемся из помещения через единственный выход.

Кстати, если есть желание поэкспериментировать — сохраните игру, как только попадете в обитель Королевы, а после этого разделайтесь с Ее Величеством. Страж (**Guardian**) будет в восторге. Вот только мана заметно поубавится...

На перекрестке сначала поворачиваем направо и бежим до тупика. Там собираем пробирки, свиток, а главное великолепный меч — **glass sword** (оцените, насколько вырос столбик атаки!). После этого возвращаемся к перекрестку и бежим налево, где в смежной комнате появится телепортер, ведущий прямо к заветному лабиринту **Hythloth**.

Лабиринт этот просто ужасен. Ужасен по двум причинам — во-первых, он безумно сложен, а во-вторых, его можно было бы безболезненно сократить вдвое (все необходимые предметы вы соберете не пройдя и половины пути). Говорят, что сам Гэрриотт при тестировании просил сбалансировать сложность данной части игры, сократив протяженность лабиринта. Ан нет, не сократили...

...Окончание ищите в следующем номере.

ПОВЫШЕНИЕ НАВЫКОВ ОБРАЩЕНИЯ С ОРУЖИЕМ

СКИЛЛ
ЛОКАЦИЯ

1-handed weapons
Уровень 1: Оружейная в замке Лорда Бритиша
Уровень 2: Однорукий человек в Valoria
Уровень 3: Страж в Serpents Hold

2-handed weapons
Уровни 1 и 2: Рыцарь на севере Moonglow.

Archery
Уровень 1: Стрельбище в замке Лорда Бритиша
Уровень 2: Магазин с соответствующим оружием в Yew
Уровень 3: Второй этаж в доме Йоло

Staff weapons
Уровень 1: Одноногий человек в Paws
Уровень 2: Кузнец из торговой лавки в Trinsic
Уровень 3: Отшельник в северо-западной части Yew

Bare hands
Уровни 1-3: Ринг в Buccaneer's Den



Игры Magic: The Gathering
вы найдете по адресам:

В Москве:
Клуб "Даймонд 21 Век",
Старорусский пер., 6, строение 2,
т.: 924-89-22
http://www.diamond21.ru

"Дом технической книги", Ул. Ленинский пр. 40
"Делком2", "Москвичка",
"Новоарбатский гастроном" 1 эт.,
ул. Новый Арбат, д.15, м. Арбатская
"Делком", Центральный детский мир,
Театральный проезд, 5, м. Лубянка
"Молодая гвардия", ул. Большая полянка, 28
"Мегаком", ул. Вешняковского, 18, м. Выхино
"Книги", ул. Новокосинская, д.39, м. Новогиреево
"Давыдково", Славянский б-р, д.5, м. Пионерская
"Новоарбатский", ул. Новый Арбат, д.11/1
"Центральный Детский Мир, 1 и 2 этажи
"1000 мелочей", пр. 60-я Октября, д.3, к.2
ООО "Доверие", ул. Боженко, д.8, к.43
ООО "Универсал", Научно-техническая библ-ка,
ул. Кузнецкий мост, д.12, м. Лубянка
"Игрушки", Профсоюзная, д.128, к.3, м. Коньково
"Спорт", Боровское ш., д.36
"Подарки", ул. Новый Арбат, в подземн. пер.,
напротив "Глобуса"
МГУ, киоск в здании Хим. ф-та, 1 эт.
МВТУ им. Баумана, 2-я Бауманская, д.5, киоск
и библиотека на 2 эт., м. Бауманская
"WARHAMMER", ВВЦ, п-н "Русское золото", №88
Спорткомп-с "Олимпийский", место №226, 2 эт.
"Компьютеры и Аксессуары", ул. Забелина, 1
Интернет-магазины www.e-shop.ru, www/mtg.ru

В Санкт-Петербурге:
Универмаг ДЛТ, Большая Конюшенная, 21-23
Книжная ярмарка в ДК Крупской, 2-й эт.
пр. Обуховской Обороны, 105
Магазин "Компьютеры", Литейный пр., 40
Комп-ый клуб "Каракурт", Будапештская 49-6
"Камея", ул. Жуковского, 41
Центр "Юнона", место №628
Интернет-магазин "Озон", http://www.o3.ru
"Компьютерный мир", Бассейная, 41

В Минске:
Дворец детей и молодежи, 2 эт.,
Старовиленский тракт, 41,
по субботам с 6-00 до 12-00
Компьютерный клуб "Black Dragon"
пр. Правды, 8, т. (017) 271-5307

В Самаре:
магазин "Ландыш", Куйбышева, 74

В Смоленске:
Клуб "Base 2000", ул. Коммунистическая, 4-6

В Уфе:
Книжный рынок в ДК РТИ, т.: 34-8852

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

Продолжение. Начало смотри в номерах 24 за декабрь 1999 года и 1 за январь 2000 года.

Сергей Дрегалин и Юрий Поморцев при участии всей Редакции «Страны Игр»

MAGIC: *THE* GATHERING

ПЕРВЫЕ *ИТОГИ*

Третий выпуск нашего Клуба — чем не первый юбилей?! А значит, нужно подвести первые итоги. Итак, за две прошлые встречи мы рассказали об основах игровой механики Magic: The Gathering, а также дали базовые сведения о составлении колод и об их классификации. Конечно, вся эта информация довольно поверхностна, но ее должно было хватить для получения начальных навыков. При этом материал мог показаться чрезмерно сложным и запутанным, но мы умышленно не стали объяснять тривиальные вещи (a la «Портал») и сразу вышли на экспертный уровень, который и представляет наибольший интерес. Собственно, никто и не скрывал, что Magic: The Gathering — игра более чем сложная, и времени на ее освоение уйдет предостаточно.

Еще раз ответим на постоянно звучащие вопросы, сводящиеся к банальному — «Как научиться, профессионально играть в **Magic: The Gathering**»? Друзья, ответ не менее банален — ИГРАЙТЕ! Просто играйте, сначала с друзьями, затем с друзьями друзей и так далее. Всю информацию для проведения начальных баталий мы предоставили. А появятся вопросы — сразу пишите, непременно ответим; ну а если вопрос будет действительно интересным и полезным — то обязательно его опубликуем. Обещаем.

Не станьте жертвой распространенной ошибки — «лучше играет тот, у кого лучше колода». Это в корне неверно. Во-первых, вообще не существует такого понятия, как «лучшая колода». Да, несомненно, бывают очень сильные колоды, которые дают при правильной тактике их разыгрывания существенные шансы на успех. Но совершенно точно можно сказать, что на любую сильную колоду найдется другая, с помощью которой вы легко одержите верх. При этом совершенно не обязательно, что последняя окажется чем-то сверхсложным и будет состоять исключительно из экзотических и/или редких карт. Запомните, «универсальных колод для победы» попросту не существует. У каждой, повторяем, у каждой есть свои плюсы и минусы, и мастерство игрока в **Magic: The Gathering** определяется в первую очередь умением увидеть эти недостатки и преимущества и грамотно воспользоваться ими.

Однако составление колоды тоже играет немаловажную роль. Как мы уже говорили во время самой первой встречи, для начала можно ограничиться покупкой нескольких бустеров и стартера (или заранее созданной колоды). Этого должно хватить, чтобы составить что-то свое. Но совершенно не факт, что с этим «своим» вы будете постоянно побеждать и выигрывать. Подчеркиваем, этого хватит для того, чтобы играть, но не для того, чтобы выигрывать.

Хотите небольшое откровение? Поверьте, если вы увлечетесь **Magic: The Gathering**, то покупкой нескольких бустеров и стартера вы не ограничитесь. В покупку карт будут угроханы целые состояния! Сегодня пару бустеров, завтра стартер, послезавтра еще пять бустеров и три стартера — и так по нарастающей! Конечно, мы утрируем, но будьте уверены — **Magic: The Gathering** — это отдельная статья расходов. Причем крупная статья. Дело усугубляется еще и тем, что карты **Magic: The Gathering** — отличный вид коллекционирования. Чего стоят хотя бы красивые «святящиеся» (**foil**) карты, которыми можно просто долго любоваться?!

Пожалуй, единственным разумным выходом из этой финансово-карточной кабалы является обмен. Естественно, вам не будут нужны ВСЕ приобретенные карты, если только вы не страдаете патологической жадностью. Поэтому есть резон, набрав с собой пачку «обменников», ринуться в какое-нибудь злачное тусовочное место, например, к торговым точкам «**Саргоны**». Поверьте, с пустыми руками вы оттуда не уедете — что-нибудь да выменяете. Покупать карты с рук не рекомендуем (да и потом в магазинах «**Саргоны**» это запрещено, что совершенно справедливо) — лучше подождите некоторое время и вы обязательно встретите человека с нужной картой. А дальше нужно только договориться об условиях обмена.

В какой-то момент вы обязательно, так или иначе, составите хорошую колоду, от упоминания о которой будут впадать в трепет все ваши друзья-оппоненты. И наверняка станет неинтересно выбивать их уже на пятом-седьмом ходу. И захочется большего, верно? Тогда вам прямой путь к участию в турнирах.

Вот только... Только не переживайте сильно и не отчаивайтесь, когда ваша «самая сильная колода» окажется разбита в пух и прах ходу эдак на третьем...

Тема нашей сегодняшней встречи — турниры.

ТУРНИРЫ *КАК* СРЕДСТВО *САМОВЫРАЖЕНИЯ*

Повторимся — скорее всего, первым опытом участия в более-менее серьезном турнире будет полный разгром. Вылет в первых же партиях наверняка солидно ударит по вашему самолюбию — ведь вы привыкли разделываться с обычными противниками, щелкая их как орехи, а тут такое... Но, поверьте, результат будет вполне закономерным. Все дело в контингенте, ведь турниры — это следующая ступень в профессиональной подготовке игрока. И чтобы забраться на нее, нужно как можно больше участвовать в таких состязаниях.

Какой опыт извлекается из турнирных игр? Несомненно, колоссальный. Во-первых, вы получите информацию о совершенно неизвестных ранее приемах игры; во-вторых, узнаете об экзотических эффектных картах или связках карт (комбо); в-третьих, познакомитесь с видами хитрых колод и так далее. Но главное — обязательно ощутите, что у игры еще есть огромный потенциал, и та видимость совершенства, которого вы якобы достигли в обычных «домашних» играх, была не более чем иллюзией. Мораль по-прежнему проста — играйте и еще раз играйте.

Давайте разберемся, какие бывают турниры и как они проводятся. Начнем с географической привязки. Где проводят состязания по **Magic: The Gathering**? Да по всему миру! Например, не так давно, в конце лета, прошел грандиозный по размаху мировой чемпионат в Японии, который, к слову, стал уже седьмым мировым чемпионатом по **Magic: The Gathering**. Грандиозным его можно назвать хотя бы за невообразимое число участников — более двух сотен профессиональных игроков, и за солидный призовой фонд — двести пятьдесят тысяч долларов. Неплохо, верно? После таких великих событий выпускаются специальные издания — **Championship Decks**. Последнее из них носит имя **World Championship 99**. В его состав входят колоды чемпиона (немец **Kai Budde**, кстати, его колода состоит практически из одних артефактов!), финалиста (**Mark LePine**), полуфиналиста (**Matt Linde**) и четвертьфиналиста (**Jakub Slemr**). Заметьте, что все эти колоды нельзя использовать на профессиональных турнирах.

Конечно, помимо подобных столпов, существуют и мириады менее масштабных игрищ — например, в Москве и Санкт-Петербурге проводят бесплатные еженедельные игры (между прочим, с небольшим, но вполне достойным призовым фондом!), многие из которых призваны дать возможность новичкам набраться опыта, а элите — не потерять форму. Ну а в перспективе наиболее продвинутые участники смогут попасть на национальные или международные чемпионаты, наряду со вступлением в международную лигу игроков **DCI**.

Очень интересны чемпионаты между московскими и питерскими игроками. Несмотря на то, что во многих начинаниях приоритет обычно остается за Первопрестольной, в данном случае «Родиной **Magic: The Gathering**» является именно город на Неве, так как именно там находится главный офис компании «Саргона». Отчеты о всевозможных российских чемпионатах и турнирах можно найти на сайтах **http://www.mtg.ag.ru** или **http://www.mtg.ru**, причем на последнем освещаются исключительно игрища, проводимые в Москве. Почитайте — ведь турнирные игры (особенно командные) это не только титанические поединки умов, но и удивительная эмоциональная атмосфера...

РАЗНОВИДНОСТИ *ТУРНИРОВ—* ПРОЧУВСТВУЙТЕ *РАЗНИЦУ!*

Очевидно, что соревнования проводятся не «сами по себе», иначе бы они мало чем отличались от обычных «домашних» игрищ. Во-первых, существует четкий регламент для каждого вида турнира, т.е. правила и требования к участникам. Во-вторых, в обязательном порядке присутствует опытный судья, или даже судейская коллегия, которая призвана, как и в любой спортивной игре, решать спорные ситуации, определять победителей и следить за четким соблюдением правил.

Итак, какие бывают турниры? Начнем с самого общего деления — **Constructed** и **Limited**. На первые, если говорить простым языком, вы приходите с собственноручно составленной колодой, а при проведении вторых — вам выдаются наборы со случайно подобранными картами (бустеры и стартеры). Теперь давайте распишем вкратце турниры, относящиеся к виду **Constructed**.

TYPE *2*

Этот турнир еще называют **Standart**. Пожалуй, это наиболее распространенный вид, который широко известен и в России. На нем разрешено использовать следующие выпуски: **Classic** (**Sixth Edition**), **Tempest** (до 31 октября 1999 года включительно), **Stronghold** (до 31 октября 1999 года включительно), **Exodus** (до 31 октября 1999 года включительно), **Urza's Saga**, **Urza's Legacy**, **Urza's Destiny**, **Mercadian Masques** (с 1 ноября 1999 года). Как видно, допускаются карты двух последних циклов (**Artifact Cycle** + **Masquerade Cycle**, а до недавнего времени и карты **Rath Cycle**) и текущей Редакции.

Теперь небольшое отступление. В любом турнире существует список запрещенных карт, которые вносят дисбаланс в игру. Причем бывают строго запрещенные карты (**banned**), которые вообще исключаются из колоды, и ограниченные (**restricted**) — в колоде остается не более одной такой карты. Для Стандартных турниров существует следующий список запрещенных карт:

Dream Halls
Earthcraft
Fluctuator
Lotus Petal
Memory Jar
Mind Over Matter
Recurring Nightmare
Time Spiral
Tolarian Academy
Windfall

EXTENDED

Этот тип турнира является более «свободной» разновидностью предыдущего. Свободной в том смысле, что здесь дозволено использовать большее число выпусков: **Fifth Edition**, **Classic** (**Sixth Edition**), **Ice Age**,

Сергей ДРЕГАЛИН и Юрий Поморцев (dreg@gameland.ru)

Homelands, Alliances, Mirage, Visions, Weatherlight, Tempest, Stronghold, Exodus, Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny, Mercadian Masques (с 1 ноября 1999 года). Кроме карт из этих наборов, есть еще десять из более ранних выпусков (так называемые «двойные земли» — dual lands): Badlands, Bayou, Plateau, Savannah, Scrubland, Taiga, Tropical Island, Tundra, Underground Sea и Volcanic Island.

Запрещенные карты турнира:

Любые карты из рекламных (promo) наборов
Dream Halls (с 1 октября 1999 года)
Earthcraft (с 1 октября 1999 года)
Lotus Petal (с 1 октября 1999 года)
Memory Jar
Mind Over Matter (с 1 октября 1999 года)
Time Spiral
Tolarian Academy
Windfall
Yawgmoth's Bargain
Yawgmoth's Will (с 1 октября 1999 года)
Zuran Orb

TYPE 1

Второе название для этого вида состязаний — Classic. Самый раскрепощенный в плане выбора карт турнир — вы можете играть любыми картами, выпущенными Wizards of the Coast, в том числе и рекламными (promo), «прикольными» (unglued) и т.д. Исключение составляют лишь приведенные ниже карты.

Запрещенные карты турнира:

Channel
Chaos Orb
Divine Intervention
(вычеркнута из списка с 1 октября 1999 года)
Falling Star
Mind Twist
Shahrazad
(вычеркнута из списка с 1 октября 1999 года)
Tempest Efreet
Ограниченные карты турнира:
Ancestral Recall
Balance
Berserk
Black Lotus
Black Vise
Braingeyse
Crop Rotation (с 1 октября 1999 года)
Demonic Tutor
Doomsday (с 1 октября 1999 года)
Dream Halls (с 1 октября 1999 года)
Enlightened Tutor
Fastbond
Fork
Frantic Search (с 1 октября 1999 года)
Grim Monolith (с 1 октября 1999 года)
Hurkyl's Recall (с 1 октября 1999 года)
Ivory Tower
Library of Alexandria
Lotus Petal (с 1 октября 1999 года)
Mana Crypt (с 1 октября 1999 года)
Mana Vault (с 1 октября 1999 года)
Memory Jar
Mind Over Matter (с 1 октября 1999 года)
Mirror Universe
(вычеркнута из списка с 1 октября 1999 года)
Mox Diamond (с 1 октября 1999 года)
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Mystical Tutor (с 1 октября 1999 года)
Recall
Regrowth
Sol Ring
Strip Mine (с 1 октября 1999 года)
Stroke of Genius
Time Spiral
Time Walk
Timetwister
Tinker (с 1 октября 1999 года)
Tolarian Academy
(вычеркнута из списка с 1 октября 1999 года)
Underworld Dreams
(вычеркнута из списка с 1 октября 1999 года)
Vampiric Tutor (с 1 октября 1999 года)
Voltaic Key (с 1 октября 1999 года)
Wheel of Fortune

Windfall
Yawgmoth's Bargain (с 1 октября 1999 года)
Yawgmoth's Will (с 1 октября 1999 года)

TYPE 1.5

Данный турнир практически ничем не отличается от предыдущего. Вся разница между ними в том, что в запрещенный список TYPE 1.5 попадают все карты из запрещенного и ограниченного списков TYPE 1. Поэтому ради экономии места не будем приводить полный перечень запрещенных карт TYPE 1.5, так как он представляет собой совокупность двух предыдущих.

BLOCK

В «блоковый» турнир включаются карты из каких-либо строго определенных циклов (трилогий). На данный момент для конструирования таких колод доступны следующие циклы: Masques Block (Mercadian Masques, с 1 ноября 1999 года), Urza Block (Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny), Rath Cycle Block (Tempest, Stronghold, Exodus), Mirage Block (Mirage, Visions, Weatherlight), Ice Age Block (Ice Age, Alliances, Homelands).

Из блока Urza запрещены карты:

Gaea's Cradle
Memory Jar
Serra's Sanctum
Time Spiral
Tolarian Academy
Voltaic Key
Windfall

Из блока Rath Cycle запрещены карты:

Cursed Scroll

Из блока Mirage запрещены карты:

Squandered Resources

Из блока Ice Age запрещены карты:

Amulet of Quoz
Thawing Glaciers
Timmerian Fiends
Zuran Orb

На этом пока завершим разговор о турнирах класса Constructed и перейдем ко второму классу — Limited. Принципиальное отличие между этими двумя классами очевидно — одно дело играть заранее созданной колодой и совершенно иное — не только быстро составить подходящую деку из ограниченного набора СЛУЧАЙНЫХ карт, но и умело отыграть ее. При этом не забывайте, что почти всегда в турнирах действует ограничение по времени. Например, на составление колоды в «драфтах» (о них речь пойдет ниже) по официальным правилам отводится не более получаса!

Турниры класса Limited делятся на три категории: Sealed Deck, Booster Draft и Rochester Draft. Набираемая колода должна состоять не менее чем из четырех десятков карт, а верхний предел не устанавливается. Принципиальной разницей между Sealed Deck и обоими Draft является ограничение по набору земель — для «драфтовых» колод вы можете их набирать в колоду неограниченно, а для первых — только обменять пять штук на любые по выбору. Далее «драфтовые» колоды набираются довольно хитрым способом так, чтобы дать равные шансы всем игрокам по части выбора карт.

На самом деле турнирные правила далеко не так просты, как это может показаться. Существует множество нюансов, которые, впрочем, зачастую просто не учитывают или слегка упрощают. В конечном счете, полный свод правил определяется судейской коллегией и особенностью самого турнира. Понятно, что локальные чемпионаты для новичков по «Порталу», мягко говоря, отличаются от крупных международных чемпионатов, где играет элита Magic: The Gathering. По этой причине мы не стали досконально расписывать правила. Но если вы жаждете более подробной информации, то загляните на сайт Wizards of the Coast (http://www.wizards.com/magic), где лежат свободные для скачивания файлы с правилами для Magic: The Gathering и вообще для любых карточных чемпионатов, поддерживаемых этой компанией.

ЗА ЧТО БЬЮТ КАНДЕЛЯБРАМИ

Существует система наказаний за нарушение официальных турнирных правил. В этом можно было даже и не сомневаться. Наказания бывают разными — от безобидных простых предупреждений до суровой безапелляционной дисквалификации (см. врезку).

Самым большим «преступлением» в турнирной игре являются предложение взятки/сговор, предумышленный обман (например, использование фальшивого номера DCI) и мошенничество. За такие поступки игрок практически сразу же дисквалифицируется. Естественно, недопустимы угрозы или оскорбления оппонента — это тоже сурово наказывается. Да и потом при таком подходе к игре теряется весь смысл соревнований. Помните, как решил проблему проигрыша Великий Комбинатор? Вот так-то как раз лучше и не делать. Честность и порядочность — вот основные качества, которые больше всего ценятся после профессионально-игровых навыков.

На этом мы с вами прощаемся до нашей очередной и, разумеется, не последней встречи в Клубе. Как обычно, раскроем наши планы — на следующий раз запланирован рассказ об официальных правилах многопользовательской игры в Magic: The Gathering. Помимо этого мы постараемся ответить на некоторые наиболее типовые вопросы, встречающиеся в ваших письмах.

До встречи! И не забывайте про Feedback!

СИ-X-FILES

НАКАЗАНИЯ НА ТУРНИРАХ (ПО НАРАСТАЮЩЕЙ)

Замечание (cauntion) — словесное предупреждение, которое обычно никак не регистрируется, но о котором обязательно докладывается главному судье чемпионата.

Предупреждение (warning) — обязательно регистрируемое замечание игроку. Естественно, о нем в обязательном порядке сообщается главному судье.

Автоматический проигрыш игры (game loss) — это наказание всегда сопровождается предупреждением. Если игрок получил данное наказание между играми, то оно будет относиться к ближайшей предстоящей игре.

Автоматический проигрыш матча (match loss) — это наказание, как и в предыдущем случае, всегда сопровождается предупреждением. Кстати, наказание может перенестись на следующий матч, если судья решит, что текущий матч уже отыгран и автоматический проигрыш не окажет никакого воздействия.

Дисквалификация (disqualification) — самое суровое наказание, которое немедленно исключает игрока из списков участников данного турнира. Обычно при этом изымаются или признаются недействительными все полученные призы и регалии.

http://www.gameland.ru
#2(59), ЯНВАРЬ 2000

ЭКСПЕРТ: Кузин Андрей

в сотрудничестве с www.3dnews.ru

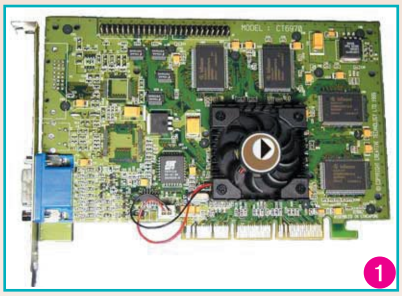
DDR С ТОЧКИ ЗРЕНИЯ ПОКУПАТЕЛЯ

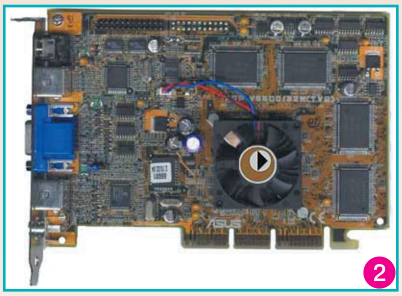
Fe

Первая мысль нормального пользователя при покупке акселератора — стоит ли выкидывать уйму денег на кусок кремния, пластмассы и драгметаллов, соединённых на далёком Тайване в чудо современной технологии, смерть которого с транспортировкой в мусорный контейнер (или на стену под стекло, как в нашем музее) наступит в лучшем случае через два, а то и всего один год. Более продвинутый пользователь знает, что персоналку нужно любить и лелеять, покупать ей норковый винт, французскую память и водить её хотя бы раз в месяц на дефрагментацию. Тот, кто этого не делает, рано или поздно оказывается рядом со сварливой старой развалиной, ругающейся по малейшим поводам и не способной без ворчания дать насладиться минимальной радостью — чуток и хорошо от души поиграть.

Любители остренького недавно были осчастливлены появлением чипа GeForce 256 от nVidia, последняя цифра в названии которого подразумевала 256-ти битность акселератора, на G основанного. Но не всё так радужно, как казалось поначалу. Это тоже закон природы. Появления G ждали с трепетом, на него молились и нашёптывали как молитву "1280x1024/32 60fps". Жизнь оказалась куда более прозаичной. Даже в 1024x768 нам не удалось увидеть заветных 60fps, не изнасиловав акселератор самыми извращёнными методами. Особо садистски настроенные вспомнили методы пыток "а-ля генерал Карбышев" и пытали бедную G в морозильных камерах, что тоже не сильно помогало — при самом страшном разгоне чипа и памяти карта не показывала более 55fps при 1024x768 в High Quality Quake 3 Arena 1.09 Test.

Стоит упомянуть добрым словом маркетинговую политику фирм-производителей. Ни одна фирма, маркетологи которой находятся в здравом уме и твёрдой памяти, не скажет — "наша продукция слаба, но скоро будет лучше". О том, что первые SDR варианты имеют 128-ми битную шину памяти, весь мир узнал по секрету, когда платы уже были выпущены хорошим тиражом. Использование SDR превратило "теоретически достижимые" значения fillrate в просто "теоретические". К счастью, nVidia встроила в свои чипы поддержку другого типа памяти — DDR SGRAM, чем производители и воспользовались, анонсировав Pro, Deluxe и скромные DDR варианты плат. Поначалу разница в цене ожидалась в районе $100, но жизнь опять внесла свои коррективы — цены на SDR начали быстро падать, "счастливчики", купившие на Митино свои G256 SDR за $350, теперь не знают, куда бы их деть — в ближайшее время цена опустится до $200 с теперешних $250. И это всего за месяц.





ПРЕТЕНДЕНТЫ

Первые SDRAM варианты уже отживают свой короткий срок, и на рынке вот-вот должны появиться две новые карты — Creative Anihilator Pro ❶ и ASUS V6600 Deluxe ❷. И вскоре ожидается DDR вариант Leadtek, но подробная информация о нем будет получена позднее.

Можно заметить, что разводка плат и расположение элементов существенно различается. Если это и reference дизайн, то основательно переделанный. Плата от ASUSTeK имеет полный набор коннекторов (TV In/Out и коннектор для подключения стерео очков). Плата Creative бедновата и содержит только стандартный разведённый выход на аналоговый DB15 монитор.

Охлаждение обеих плат сделано с использованием активного радиатора. Чисто внешне ASUSTeK-овский должен справляться со своей функцией лучше, но, как всегда, много зависит и от нагреваемости чипа. Микросхемы памяти DDR у Creative ничего неожиданного собой не представляют — всё тот же стандартный SGRAM, причём нигде не маркированный как DDR. То, что это DDR, видно только по вкладке Info в драйверах. Если вы собираетесь покупать новую плату, то перепутать SDRAM с SGRAM невозможно даже без документации — SDRAM чипов в два раза больше, и они существенно меньше в размерах.

ASUSTeK V6600 Deluxe комплектуется памятью 5ns SEC SGRAM, а Creative устанавливает на свой профессиональный аннигилятор 6ns Infineon (ранее Siemens Semiconductor) DDR SGRAM. По умолчанию память на Anihilator Pro установлена на 350Mhz (175x2), а у V6600 Deluxe — на 166Mhz (стандартная частота памяти G256). Внешне микросхемы выглядят так:

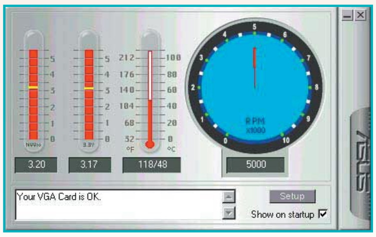




Попытайтесь по картинкам понять, где DDR, а где обычный SGRAM. Не вникая в дебри маркировки сделать это сложно.

ДРАЙВЕРЫ

Следующим важным аспектом, как правило, являются драйвера. Прибегать к фирменным драйверам имеет смысл только при использовании дополнительных фич акселератора, вроде TV In/Out, и если вам уж очень нужна родная панель управления производителя. Во всех остальных случаях можно без проблем установить очередной официальный или не очень комплект драйверов Detonator от nVidia. Возможно, мы раскроем кому-то глаза, сказав, что драйверы с нуля пишутся редко. Как правило, система проста — nVidia отсылает программистам фирмы свой комплект драйверов, а они доделывают менюшки, меняют внешний вид и расположение элементов (да и то не всегда) и после этого выдают драйвер в Сеть. Никаких чудес нет. Но ASUS V6600 комплектуется ещё и отличной утилитой мониторинга (и, соответственно, на плате устанавливаются специальные датчики). Называется чудо SmartDoctor. Программа отслеживает температуру чипа, скорость вращения лопастей вентилятора и служит для предохранения карты от неприятных последствий разгона. Внешний вид утилиты таков:



В остальном функции драйверов стандартны, и описывать их отдельно не имеет смысла. Гайд по значению опций будет выложен отдельным текстом.

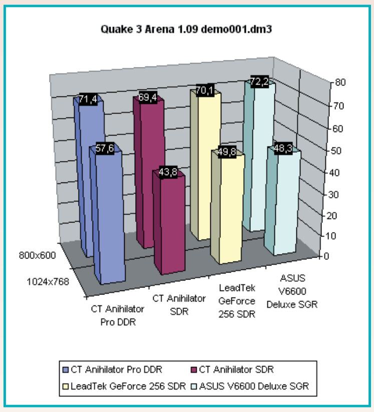
РАЗГОН

Разгон — один из важнейших факторов при выборе платы продвинутым пользователем. Обычному пользователю к разгону G256 плат стоит подходить с крайней осторожностью. Имея честных 23 миллиона транзисторов, чип греется как утюг на стандартных частотах, а при повышении скорости ядра можно запросто повредить карту. В качестве охлаждения рекомендуется установить качественный и желательно бОльшего размера радиатор с дорогим вентилятором, а также охлаждать плату с обеих сторон. Возможна установка активной системы охлаждения с элементом Пельтье, но такая опция обойдётся уже не дёшево, да и использование её не всегда оправдано. Карты Creative могут быть разогнаны до 150Mhz ядра и до 370Mhz памяти. Как всегда, далеко не все платы разгонятся так хорошо, но возможен даже и лучший разгон. Чтобы найти такую плату, надо будет перебрать весь склад не самой маленькой фирмы. Карты "ASUSTeK 6600 Deluxe" способны работать на частотах вплоть до 160Mhz ядра и 210Mhz памяти, опять же далеко не все удастся поставить даже на 150/200.

Архитектура G256 имеет свойство при разгоне давать серьёзный прирост производительности, конечно, если в запасе есть серьёзные центральные процессоры. При этом, с увеличением тактовой частоты CPU увеличивается и скорость игр, вплоть до момента, когда узким местом становится акселератор. На сегодня даже 750Mhz процессор не способен загрузить G256 в полную меру. Имеется в виду ситуация, когда процессор рассчитывает геометрию, а акселератор растеризует графику, работает с Z-Buffer и делает стандартную рутинную работу, которой занимались все предыдущие поколения акселей. Случай с T&L сегодня рассматривать не имеет смысла, так как реальных приложений, агрессивно использующих эту технологию, нет, а читать многостраничные результаты синтетических тестов мало кому интересно. В любой ситуации с увеличением частоты и ширины канала памяти скорость T&L также увеличивается.

ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

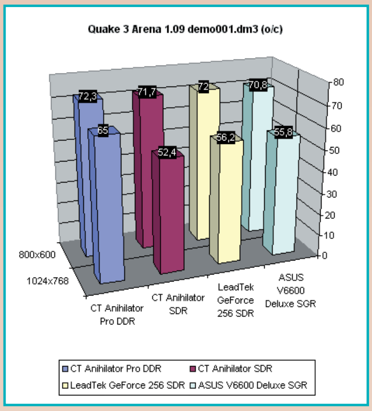
Самое важное — производительность акселератора. Посмотрите на график производительности Quake 3 Arena при 800x600 и 1024x768.



На графике хорошо виден выигрыш DDR памяти перед SDR вариантом. Результаты приведены для стандартных частот ядра/памяти. Замеры производились на Pentium III 600Mhz со 128Мб оперативной памяти. Результаты разогнанных карт ниже.

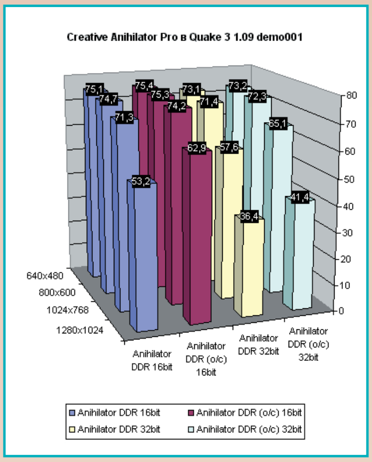
На графике хорошо видно увеличение производительности всех карт, а также улучшение скорости при работе в 1024x768 у обычных SDR/SGR плат. Прирост при 800x600 незначителен, это легко объяснить — узким местом по-прежнему является процессор, а вот в более высоких разрешениях лимитирующим местом уже становится подсистема памяти. Как результат — SDR/SGR платы становятся быстрее при увеличении частоты па-

Кузин Андрей :ЭКСПЕРТ



мяти, а **DDR** вариант ускоряется лишь немного. Значительный прирост акселератор получает в более высоких разрешениях:.

По этой общей таблице разгона для **Creative Anihilator Pro** легко заметить, что падение при использовании 32-



бит достаточно серьёзно в самых высоких разрешениях. Если не использовать полную цветность, то вполне свободно можно играть в **1280x1024**.

ВЫВОДЫ

К моменту массовых поставок **DDR** плат на российский рынок нужно будет ориентироваться прежде всего по ценам. Если вы не имеете **17"** или большего монитора, то покупка **DDR** варианта платы себя не оправдывает — на **15"** экранах игры прекрасно бегают в **800x600**, при этом лишние деньги практически не дадут прироста, так как лимитирующим местом становится центральный процессор, тем более что замеры производились на **600Mhz P3** — не самом народном процессоре. Среднестатистическая машина крутого геймера России сейчас работает на частоте около **500Mhz** (**+/— 50Mhz**), а значит результаты тестов могут быть другими. А установка куда более мощного **700Mhz Athlon** процессора даст для **DDR** платы прирост максимум в **5-10fps**. Разгон также добавляет примерно столько же. Скомбинировав повышенную частоту с разгоном платы можно получить приличный прирост производительности даже на нынешних **SDR** платах.

СИ-ЖЕЛЕЗО

Мухарев Сергей :ЭКСПЕРТ

DVD НА КОМПЬЮТЕРЕ

В статье использованы материалы InterVideo Incorporated. Отдельная благодарность Борису Недождых (Арена DVD)

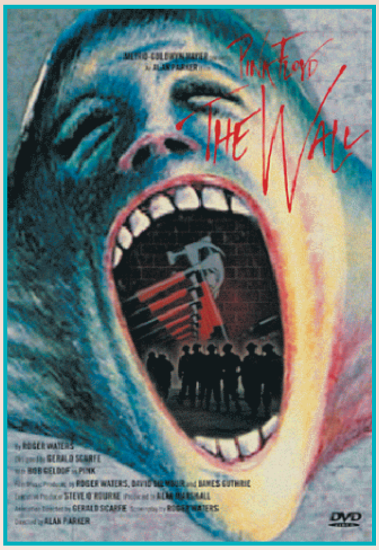
DVD у большинства пользователей ассоциируется с чем-то дорогим, требующим больших затрат на приобретение соответствующей техники и поэтому недоступным, но на самом деле большинство современных компьютеров уже могут воспроизводить **DVD**-видео, осталось только найти возможность на чем их проигрывать, то есть купить привод **DVD-ROM**. На компьютере существует два способа декодирования **DVD**: аппаратный и программный. Рассмотрим оба, но в начале немного информации о возможностях и технологии **DVD**.

Слово "**DVD**" чаще всего ассоциируется с дисками **DVD**, на которых записаны фильмы или игры. На самом деле, **DVD** — это несколько отдельных, но взаимозависимых систем, обеспечивающих совместимость по хранению и воспроизведению на **DVD**-проигрывателе. Существует различие между дисками **DVD**-видео и **DVD-ROM**. На дисках **DVD**-видео (часто называемых просто **DVD**) содержатся видеопрограммы, которые воспроизводятся на **DVD**-проигрывателе, подключенном к телевизору. На дисках **DVD-ROM** содержатся компьютерные данные, которые считываются с помощью дисковода **DVD-ROM**, подключенного к компьютеру. Подобная разница существует между аудио компакт-дисками и дисками **CD-ROM**. Среди дисков **DVD-ROM** также имеются разновидности записываемых дисков (**DVD-R**, **DVD-RAM**, **DVD-RW**).





Цифровой видеодиск (**DVD**) позволяет хранить и воспроизводить цифровую информацию, например, фильмы, причем по размеру диск **DVD** не отличается от обычного компакт-диска. Изображение, воспроизводимое с диска **DVD**, выглядит более четким и чистым, а также имеет более высокое цветовое разрешение по сравнению с предыдущими форматами. Кроме этого, его отличает высочайшее качество звука. На дисках **DVD** может содержаться до девяти часов видеоинформации высочайшего качества с многоканальным объемным звуком, интерактивные программы компьютеров мультимедиа или **30** часов звуковой информации с качеством компакт-диска. Диски **DVD** также обладают многими другими функциями, которые отсутствуют для фильмов на магнитной ленте. **DVD**-проигрыватели могут воспроизводить диски с любого места. Кроме этого можно сделать паузу во время воспроизведения, использовать режимы замедленного или покадрового воспроизведения. Указанные функции произвольного доступа обеспечивают многие ранее неизвестные возможности, такие как различные варианты окончания фильма (выбираемые зрителем), интерактивные видеоигры от первого лица, а также просмотр программ под разными углами камеры. Функция родительского контроля предоставляет возможность защитить отдельные программы паролем, чтобы дети не смогли их смотреть. Разнообразные функции блокировки позволяют хранить на одном диске различные версии фильма, если это предусмотрено изготовителями диска. При записи на диск **DVD** иногда включается обычная **R**-версия фильма и версия фильма для детей, не достигших **13** лет (**PG-13**). На некоторых дисках содержатся цензурные вырезы. Поскольку на диске **DVD** могут храниться несколько звуковых дорожек, он может поддерживать до восьми языков для каждого отдельного фильма. Кроме этого данный формат поддерживает **32** дорожки субтитров.

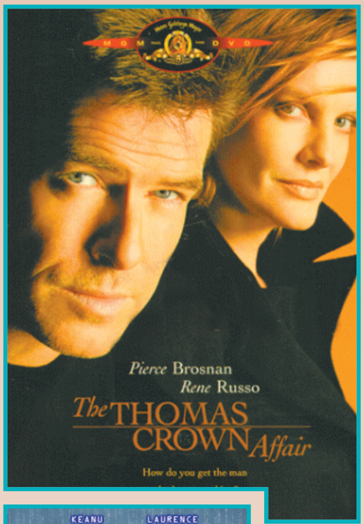


ВИДЕО НА DVD

Каждый раз после создания фильма, игры или другой группы информации и принятия решения относительно хранения и воспроизведения их в формате **DVD** выполняется соответствующее переформатирование данных, чтобы они могли считываться и декодироваться на **DVD**-проигрывателях. Размер некомпрессированного



ЭКСПЕРТ: Мухарев Сергей







видеоизображения очень велик, и для того чтобы вместить столь большой объем информации на DVD диск, используется кодирование видео с помощью стандарта MPEG-2, в процессе обработки цифровая информация соответствующим образом изменяется и преобразуется в более доступный формат для обычного DVD-проигрывателя. Путем удаления повторяющихся фрагментов (элементов, которые практически одинаковые) в процессе кодирования удаляется более 97 процентов данных без какого-либо заметного ухудшения качества изображения.

ЗВУК НА DVD

На дисках DVD-видео могут быть записаны до 8 звуковых дорожек, каждая из которых в формате PCM, MPEG-2, Dolby Digital или DTS Digital Surround.

PCM — это несжатый цифровой звук в том же формате, который используется на компакт-дисках. При наличии от одного до восьми каналов звук может разбиваться по 48 или 96 кГц по 16, 20 или 24 бит на выборку. Аудио компакт-диск ограничивается до 44.1 кГц при 16 бит с максимальной скоростью передачи бит, равной 6.144 Мбит/с.

Звук MPEG — это многоканальный цифровой звук, использующий сжатие со скоростью выборки 48 кГц при 16 бит. Поддерживается как формат MPEG-1, так и MPEG-2. Используется переменная скорость передачи бит от 32 кбит/с до 912 кбит/с при обычной средней скорости, равной 384 кбит/с. В формате MPEG-1 установлено ограничение до 384 кбит/с. Каналы объемного звучания MPEG-2 передаются в расширенном потоке закодированными в матричной форме в стереоканалы MPEG-1, что делает звук в формате MPEG-2 совместимым со звуком в формате MPEG-1.

Dolby Digital (DD)— это многоканальный цифровой звук со скоростью выборки, равной 48 кГц при записи до 24 бит. Скорость передачи бит равна от 64 кбит/с до 448 кбит/с, при этом обычная скорость равна 384 кбит/с для стандарта 5.1 каналов и обычной скорости передачи бит, равной 192 кбит/с для стерео, хотя большинство Dolby декодеров поддерживают скорость передачи бит немного выше.

Digital Theater Systems (DTS) — это система кодирования/декодирования звука, которая несет шесть каналов (5.1) мастер-качества, 20-бит аудио. В процессе кодирования алгоритм DTS кодирует шесть каналов 20-бит цифровой звуковой информации в пространство, ранее предназначенное только для двух каналов 16-бит линейного PCM. Затем, в процессе воспроизведения, DTS декодер восстанавливает оригинальный шестиканальный 20-битный цифровой звук. Каждый из этих шести каналов превосходит 16-бит линейный PCM звук на обычных компакт-дисках.

КОДЫ ЗОН

Киностудии хотят контролировать выпуск фильмов в различных странах, поскольку показ в кинотеатрах происходит в разное время. С этой целью появилось требование включить в стандарт DVD запись кодов, препятствующих воспроизведению определенных дисков в определенных географических регионах. Каждому проигрывателю присваивается код для зоны (региона), где он был продан. Проигрыватель не будет воспроизводить диски, которые запрещены для данного региона. Это означает, что диски, купленные в одной стране, могут не воспроизводиться на проигрывателях в другой стране.

Коды зон указываются полностью по усмотрению изготовителя диска. Диски без этих кодов будут воспроизводиться на любом проигрывателе в любой стране. Для большинства дисководов DVD-ROM существует возможность несколько раз изменять код зоны, обычно от 5 до 9 раз. После достижения указанного ограничения код зоны будет далее невозможно изменить, если производитель не сбросит эти настройки дисковода.

Существует 6 зон:

1 зона — Канада, США, области, контролируемые США.

2 зона — Япония, Европа, Южная Африка, Ближний Восток (включая Египет).

3 зона — Юго-восточная Азия, Восточная Азия (включая Гонконг).

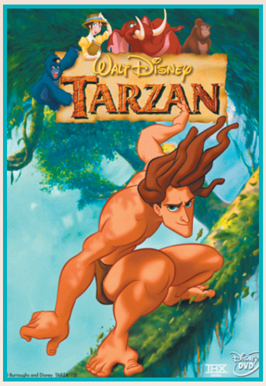
4 зона — Австралия, Новая Зеландия, Тихоокеанские острова, Центральная Америка, Мексика, Южная Америка, страны Карибского бассейна.

5 зона — Страны бывшего Советского Союза, Индийский полуостров, Африка (также Северная Корея, Монголия).

6 зона — Китай.

ДОМАШНИЙ ТЕАТР

Для просмотра DVD требуется система, называемая домашним театром. Полноценный домашний театр состоит из DVD-проигрывателя, телевизора и дискретной 5.1 аудиосистемы. Аудиосистема с 6-ю разделенными каналами и колонками: левой, правой, центральной, левой задней, правой задней и сабвуфер (".1" канал). Система может включать в себя любой процессор окружающего звучания со встроенной схемой декодирования DD5.1/DTS или внешним DD5.1/DTS декодером, плюс 6-канальный усилитель (или 5-канальный с активным сабвуфером).



DVD-проигрыватели состоят из считывающего устройства, процессора обработки сигналов, декодера и микроконтроллера. Каждый из компонентов проигрывателя управляет одной фазой декодирования и отображения. Считывающее устройство состоит из двигателя, вращающего диск, и лазера, который считывает информацию с диска. В отличие от проигрывателей аудио компакт-дисков, в считывающих устройствах DVD используется красный свет. Процессор цифровой обработки сигналов — это интегральная микросхема, которая переводит импульсы лазера в электрический сигнал, который может использоваться другими компонентами декодера. Цифровой аудио/видео декодер восстанавливает сжатые данные на диске, преобразуя их в выходной сигнал для компьютеров, телевизоров и стереосистем. Микроконтроллер переводит команды с пульта дистанционного управления, с лицевой панели или введенные в программе в команды для аудио/видео декодера и считывающего устройства. Микроконтроллер также отвечает за реализацию родительского контроля, набор распределителей для кодов доступа и управление дешифрованием. Для обеспечения стереозвучания все проигрыватели имеют встроенный 2-канальный декодер Dolby Digital. Этот декодер микширует каналы стандарта 5.1 в стереозвук Dolby Surround.

DVD-диски, кроме видео и аудиоданных, могут содержать и данные, предназначенные для считывания на компьютере, например, игры, программы, скринсейверы, экранные заставки. Многие DVD-диски уже содержат эти возможности.

ПРОСМОТР DVD НА КОМПЬЮТЕРЕ

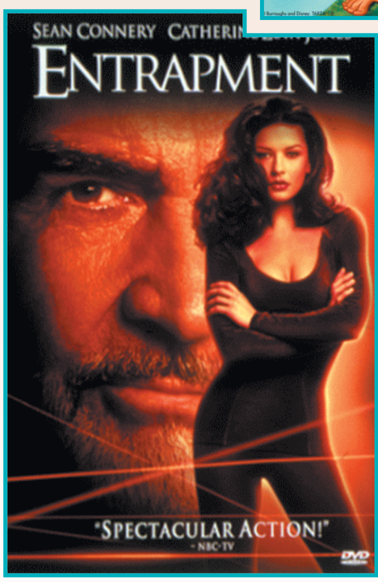
Для просмотра DVD-видеодисков на компьютере существует пара решений. Одно аппаратное, а другое программное. Рассмотрим основные аппаратные компоненты, предназначенные для PC.

1. DVD-ROM — минимальный и обязательный компонент для обоих решений — и аппаратного и программного.

2. DVD-декодер — PCI плата, выполняющая раскодировку изображения и обеспечивающая вывод звука.

3. Акустическая система, лучше многоколоночная и с декодером звука Dolby Pro Logic, Dolby Digital или DTS.

Привод DVD-ROM это устройство, аналогичное CD-ROM, но позволяющее читать как DVD-ROM, так и CD-ROM (CD-R, CD-RW) диски. Недорогие модели DVD-ROM приводов уже почти сравнялись по цене с лучшими моделями CD-ROM, но не стоит забывать, что у DVD немного другие номинальные скорости передачи данных, и, например, недорогая модель Creative DVD-ROM 5x позволяет читать DVD-диски на 5-кратной скорости (6760 кб/сек) и CD-диски на 32-кратной скорости (4800 кб/сек). При покупке привода DVD-ROM в перспективе на просмотр DVD-фильмов стоит обращать внимание не на максимальную скорость передачи данных (для просмотра фильмов прекрасно хватит и двухскоростного DVD-привода), а на возможность работы с









разными зонами. Большинство приводов имеют возможность смены зоны от 5 до 9 раз, но есть и такие, которые позволяют менять зону неограниченное количество раз. Хотя и для приводов с ограничением количества раз на смену зоны существует возможность сделать их мультизонными, это прошивка подправленных версий firmware, такие прошивки можно найти в сети Интернет.

Декодирование и вывод изображения и звука осуществляет плата-декодер, соединяемая с основной видеокартой сквозным кабелем и имеющая выход на телевизор. Платы-декодеры обеспечивают качественную картинку на экране телевизора и разгружают центральный процессор компьютера от задач, связанных с раскодировкой информации, хранящейся на DVD-диске, также карты обеспечивают возможность просмотра фильма на телевизоре при одновременной работе на компьютере. Слабым местом декодера является вывод картинки на экран монитора, которая немного замыливается. Лучшими считаются карты, основанные на основе платы Hollywood+ от Sigma Designs, они обеспечивают очень качественную картинку и поддерживают вывод цифрового звука в формате DD/DTS (остальные только Dolby Digital). Одной из карт, основанных на Hollywood+, является Creative Dxr3. Плата может производить даунмиксинг дорожки Dolby Digital на 2 и 4 (при использовании с SB Live!) канала, так что DVD-ROM и плата-декодер уже позволяют просматривать фильмы с качественным звуком.

Для получения бОльших впечатлений можно подключить к цифровому выходу SPDIF платы декодер Dolby Digital звука, вывести его на шести колоночную акустическую систему и насладиться высококачественным окружающим звуком. Хорошими решениями для PC в области раскодировки звука являются Creative DeskTop Theatre 5.1 и Creative DeskTop Theatre 2500 digital. Обе системы производят раскодировку звука Dolby Pro Logic и Dolby Digital 5.1.

ПРОГРАММНОЕ ДЕКОДИРОВАНИЕ

Программное декодирование DVD имеет свои плюсы, к ним стоит отнести дешевизну решения, высокое качество картинки на экране монитора и практически полное отсутствие проблем со сменой зон. Программное декодирование происходит, в основном, за счет центрального процессора, хотя некоторые современные видеокарты имеют частичную поддержку DVD: компенсацию движения, обратное преобразование Фурье и качественное масштабирование изображения вверх. Фильмы DVD создаются с разрешениями видеоизображения 720x480, поэтому рекомендуется устанавливать разрешение не менее чем 800*600, а для просмотра "широкоэкранных" версий 16x9 (которые также называются анаморфным видео) лучше устанавливать разрешение 1024x768.

Программные декодеры позволяют получить очень качественную картинку на экране монитора, но смотреть на мониторе не совсем привычно, да и экран хочется побольше. Вывести картинку на экран телевизора поможет видеокарта с ТВ-выходом. Здесь возникает проблема с защитой, реализованной в DVD (сбивается синхронизация, и просмотр становится невозможен), но эту проблему можно обойти с помощью патчей. Еще одна проблема состоит в том что ТВ-выход видеокарты отображает то, что мы видим на мониторе, а значит, становится невозможной одновременная работа и просмотр фильмов на полный экран. Некоторые видеокарты поддерживают режим DualView (TV+Monitor), в котором картинка выводится и на монитор, и на телевизор одновременно, но во время работы видеооверлеев изображение выводится на полный экран телевизора, а на мониторе, там где должно быть видео, остается пустое окно. Такой вариант позволит одновременно смотреть DVD и что-нибудь еще делать; конечно, в 3D игры не поиграешь, но в Ворде попечатать можно.

Все декодеры умеют выводить звук в стерео, но некоторые могут производить даунмиксинг дорожки Dolby Digital 5.1 до 4 каналов, что позволяет прослушивать на современных звуковых картах типа SB Live! и Vortex2,



оснащенных многоколоночной системой, качественный многоканальный звук. Четырехканальный звук, полученный при помощи программного декодера, имеет очень приличное качество и находится, по моим впечатлениям, между Dolby Pro Logic и Dolby Digital 5.1, полученными на аппаратных декодерах. Но на программный даунмиксинг необходимы дополнительные затраты процессорного времени, и это, естественно, сказывается на скорости проигрывания DVD. При использовании программных декодеров можно получить и полноценный звук Dolby Digital 5.1, для этого необходимо иметь звуко-



вую карту, имеющую внешний разъем SPDIF, к которому можно подключить декодер DD5.1. Некоторые декодеры умеют выводить на SPDIF звуковой карты звук формата AC-3 (Dolby Digital 5.1). К картам, поддерживающим AC-3 совместимый SPDIF, относятся SB Live!, Vortex2 (Diamond MX300+MX25, Montego II).

Лучшими программными декодерами являются на нынешний момент: InterVideo WinDVD 2000 и CyberLink PowerDVD 2.5. Коротко рассмотрим каждый из них.

WINDVD2000

WinDVD обладает отличным дизайном, большим количеством возможностей, имеет быстрый и качественный декодер. Качество картинки очень высокое, если не лучшее. Имеет сертификат Dolby Laboratories. Обладает возможностью проигрывания как дисков, так и отдельных файлов. Производит даунмиксинг DD5.1 на 4 и 6 каналов. Поддерживает вывод звука на SPDIF звуковой карты. Поддержка родительского контроля. Последняя версия поддерживает скины.

POWERDVD

PowerDVD основной конкурент WinDVD и он имеет те же основные возможности, что и WinDVD, но все же возможностей у него побольше. Он обладает самым "навороченным" интерфейсом с возможностью смены скинов, имеет возможность вывода служебной информации на экран (как меню у телевизора), возможность при просмотре широкоэкранных фильмов на полный экран применить режим Pan&Scan (увеличивает изображение изменяя соотношение сторон от 16:9 до 4:3 и обрезая его по краям) и двигать картинку по экрану. Поддерживается переход в любую точку фильма (выбор ползунком). Возможность захвата отдельных кадров. Огромное количество поддерживаемых аудио— и видеоформатов. Возможность установки закладок в понравившихся местах фильма и быстрый переход по ним.



РЕКОМЕНДАЦИИ

DVD-ROM: Не гонитесь за скоростями, для просмотра DVD-video хватит и двухскоростного привода, лучше при выборе DVD-ROM'а обратите свое внимание на приводы, свободные от зон. Недорогие модели уже стоят на уровне CD-ROM, но зато могут читать диски обоих форматов.

ВИДЕО: Для нормальной работы требуется видеокарта, имеющая поддержку видеооверлеев, без поддержки которых все новые программные декодеры просто не будут работать. Поддержку оверлеев имеют все последние графические чипсеты. Также лучше, чтобы карта имела некоторые функции декодирования DVD: компенсацию движения, обратное преобразование Фурье, качественное масштабирование изображения вверх. К таким картам относятся: S3 Savage3D/4, ATI Rage128/PRO, nVidia GeForce256, SiS 300/630/540, i810. Лучшие результаты будут получены на AGP-картах (PCI до 30% медленнее).

ЗВУК: С выбором звуковой карты тоже есть некоторые особенности. Можно использовать и старые ISA карты, но лучше иметь PCI карту. Хорошо, если карта поддерживает вывод нескольких аудиопотоков, это необходимо для одновременного воспроизведения оригинального звука фильма и файла перевода (для новых фильмов можно скачать из Интернет файл перевода в формате MP3 и воспроизводить его параллельно с фильмом). Лучшими картами будут SB Live! и Vortex2, которые имеют поддержку более чем двух колонок и могут выводить поток AC3 на внешний разъем SPDIF, к которому можно подключить декодер Dolby Ddigital 5.1.

Оптимизация системы для программного проигрывания DVD-video.

1. Не забудьте установить режим DMA для DVD-ROM, это позволит разгрузить процессор от забот, связанных с передачей данных.
2. Установите последний комплект драйверов для чипсета вашей материнской платы (VGARTD драйвер, Busmaster драйвер, IRQ routing) и самые свежие версии драйверов для звуковой карты и видеокарты.
3. Не забудьте поставить Microsoft DirectX Media, который необходим большинству последних декодеров.

СИ-ЖЕЛЕЗО



Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

QUAKE III: ARENA. ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ АНАЛИЗ

КУСОЧЕК ИСТОРИИ

Кто с трех раз угадает, какая такая контора делает лучшие на свете игры? Тупорылым даю цинк: название состоит из двух слов. Первое слово — id, второе — Software. Все, что выходит из рук этих ребят, несет на себе печать отменного качества. Это прямо подтверждают покупатели. За прошлый год фирма id, окопавшаяся в городке Willian Mесkито, штат Техас, срубила на своих играх 20 миллионов бакинских. И на сегодняшний день продала почти шесть миллионов коробок. А за первые три дня продаж QIII ушло более 50000 коробок. И это только начало.

Конечно, далеко не всем нравится то, что они делают. Это потому, что не все вокруг являются толковыми ребятами, способными осознать неописуемую прелесть лучших на свете игр. Есть, есть среди нас такие балбесы, которые не могут отличить хорошую игру от нехорошей! Да только от этого игры от id Software не перестают быть лучшими в мире. Есть и другие отклонения. Например, даже среди ярostных любителей и почитателей id далеко не каждый является страстным обожателем всего того, что ими сделано. Скажем, я — не большой любитель Quake II. Однако сама Игра от этого не становится ничуточки хуже и это нисколечко не умаляет качества других построенных ими Игр.

Где же корень и причина того, что эти Игры — лучшие? Корень вместе с причиной находятся неподалеку. Фамилия его — Deathmatch. Слово это, придуманное в id Software и внедренное в жизнь ими же, говорит само за себя. Суть его в том, что эти Игры позволяют не возиться с "искусственным интеллектом" электронного болвана, гоняя по картам тупорылых монстров, а дают возможность играть человеку с человеком. А какая у людей самая разлюбезная сердцу забава? Известное дело: поохотиться на собрата! Вот мы и заходим раз за разом на уровень, чтобы поохотиться на тех, кто побестолковее... Ибо нет на свете ничего более увлекательного, чем охота на людей!

Однако не только людишки любят поохотиться на себе подобных. Есть и другие серьезные граждане. Зовут их Вадригарами. Кто они такие — точно никому неизвестно. Известно только то, что это какие-то мутные инопланетяне, любители конкретного "мяса". Чтобы насладиться наилучшими боями, они рыщут по всей Вселенной, выискивают самых достойных бойцов, берут их в плен и заставляют устраивать смертельные гладиаторские бои на специально подготовленных Аренах. То, что при этом кого-то убивают, Вадригаров никак не волнует. Они немедленно оживляют погибшего и снова швыряют его в самую гущу свирепой битвы. В общем, такая самодельная Валгалла для солдат будущего.

Таков сюжет Quake III. Как обычно, он занимает ровно полстраницы и отношение к игре имеет чисто символическое. Что вовсе не мешает процессу отстрела противников. Как раз наоборот — он не отвлекает игрока на разную занудную ерунду типа "найди ключик — открой дверцу".

Концепция подобных боев далеко не нова. И я не согласен с теми, кто разводит споры относительно того, что первыми эту идею подсекли ребята из Epic. Задолго до выхода UT и QIII намечалась такая известная игра, как Prey, сюжет которой был точно таким же — бои против особо хитрых противников на специальных аренах. А до этого был Mortal Kombat, из-за которого было разломано столько клавиатур — сперва пальцами, потом кулаками, а потом и об головы неприятелей. А до МК — целая куча книг и даже фильмов. Так что спорить о первенстве замысла никакого смысла нет. Все равно первых уже не найти, а подобные идеи носятся в воздухе.

В общем, сюжет — это дело десятое. В марте 1998 года Кармак поехал оттянуться во Флориду. Отдохнув недельку, он принял решение и 13 марта поведал о нем миру. Главная мысль создателя была такой. Раз Игры от id Software живут так долго благодаря малтиплееру, то необходимо сосредоточить все усилия только на нем. А это значит: работа над сетевым кодом, балансировка оружия и строительство достойных карт. Пункт первый подавляющее число соотечественников не трогает вовсе, к чему мы еще вернемся ниже. А вот два последующих вызывали массу споров и даже скандалов.

Дело в том, что часть народа играла и играет в Quake до сих пор, не считая Quake II сколько-нибудь достойной заменой хиту всех времен и народов. Другая часть перешла на Quake II спокойно и играла в него с откровенным удовольствием. Третья часть вообще никогда не пробовала играть в Quake и сразу принялась за Quake II, считая ее единственно достойной. Если кто не знает (кхм-кхм), поясню, что, несмотря на одинаковое название, эти две Игры отличаются друг от друга очень сильно. И любители одной, как правило, сильно не любят другую. И каждый считает, что хороша только его любимая игра. А еще разные любители стойко не любят любителей из другого "лагеря", небезосновательно подозревая их в измене всему святому.

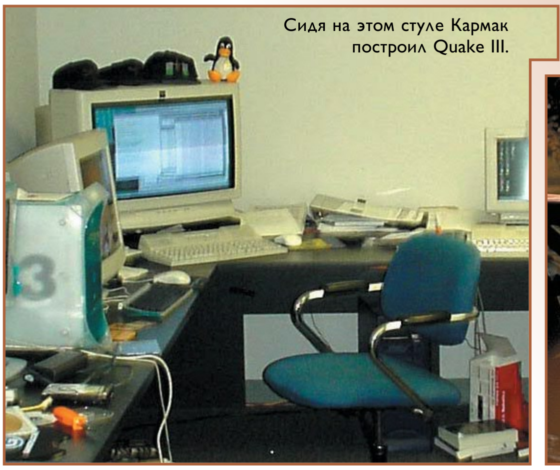
А тут — грядет очередной хит, Quake III: Arena. И общественность живо начала излагать собственные требования и разумения того, что в ней должно быть. Кто чего хочет — понять не трудно. Каждый хочет, чтобы ему еще раз сделали его любимую игру, но только на новом, более совершенном движке. Квейкерам — гони Quake, кудвакерам — подавай QII!

Кстати, недавно столкнулся с очень интересным фактом. Отдельным почему-то кажется, что Quake Community — это плод деятельности любителей QII. Спешу разочаровать малость утративших чувство реальности товарищей. Наиболее влиятельные и авторитетные люди QC — это закоренелые любители Quake, на базе которого Community так бурно взросла и чьими стараниями она так стремительно развилась. Именно они — хозяева самых авторитетных Quake-сайтов. Именно к их мнению и рацпредложениям в первую очередь прислушиваются Творцы. Так вот, все ветераны хором требовали того, о чем я сказал выше: игры новой, но чтобы она была такой же, как Quake! Сбоку вторили кудвакеры: не занимайтесь ерундой! Даешь QII на новом движке, но только ничего не меняйте! Сколько было ругани, взаимных оскорблений, наездов, отъездов, обоюдных поливок друг друга помоями и метких бросков дерьмом из-за угла — сейчас уже и не передать. Как совершенно верно говаривал ЗАВХОЗ, у Интернета нет истории. Он (Интернет) эфемерен и преходящ. А жаль, черт подери! Схватки шли такие, что я по полу катался. Как только друг друга ни обзывали, с кем только ни сравнивали! Сколько яда и ехидства, сколько страсти и увлеченности! Золотые были времена, да. Но все хорошее всегда заканчивается.

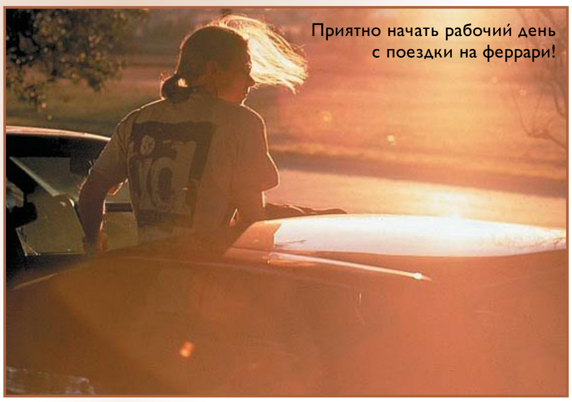
Выслушав все и покачав головой, id Software вынула руки из карманов и показала каждой половинке Community по отдельной здоровенной фиге. И в итоге поступила по-своему. Историческое решение было таким. Надо собрать все то лучшее, что есть во всех трех Великих Играх: DOOM, Quake и Quake II. Затем все тщательно взвесить и сбалансировать. Добавить свежие задумки. И уже на основе всего этого создать Quake III.

Мысль, конечно, отличная. Спору нет. Только конечный результат представить было очень трудно. Хотя с другой стороны — очень даже просто. Ясен пень, это будет еще одна великая Игра. Но игра сама по себе, самодостаточная и цельная, практически ничем не похожая на предшественников. Не нуждающаяся ни в каких заимствованиях и уж тем более — в копировании того, что уже было. И снова она кому-то понравится до смерти, а кому-то не понравится вовсе. И снова кто-то будет орать "Нас обманули!", а кто-то будет в экстатических припадках восторга кататься по полу.

В общем, несмотря на то, что все вроде бы и так понятно, выхода Quake III я ждал с большим нетерпением. Ждал потому, что мы так долго и

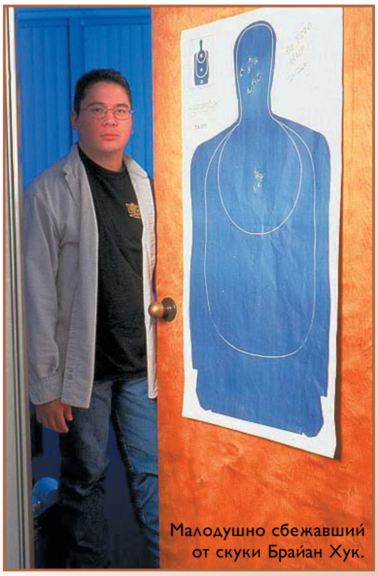


Сидя на этом стуле Кармак построил Quake III.



Приятно начать рабочий день с поездки на феррари!

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)



Малодушно сбежавший от скуки Брайан Хук.

громко орали о том, какую игру хотим получить, а в ответ Кармак то добавлял одну дробину в шотган, то увеличивал скорость ракеты на два процента... Глумился, короче. И все-таки в глубине души мы ее ждали. Ждали именно такой, какую хотели. Попавшие в цепкие лапы стыренные технологические демы, тесты простые и тесты с ботами цельного впечатления не давали. Все время посещали мысли о том, что в финальном релизе все будет не так.

И вот — свершилось! Что-то оказалось так, как хотелось, что-то — совсем наоборот. Но, тем не менее... Впрочем, лучше по порядку.

ПОДГОТОВКА

Не знаю, кто как, а я к выходу **QIII** готовился основательно. Подкопил деньжат. Прикупил третий пенёк. Поменял мать. Приладил TNT2 Ultra. От души затарил памяти. Сложил все это в кучку. Слегка со всем этим добром совокупился. Безо всякого удовольствия, между прочим. Процесс этот затянулся надолго и повторялся столько раз, что команду "format c:" я теперь мгновенно набираю даже со связанными за спиной руками. Продукт дяди Билла перед моими яростными атаками не устоял, и через некоторое время все заработало как надо. В итоге агрегат получился вот такой:

PIII500
ASUS P3B-F
192Mb RAM
18Gb
Diamond Viper 770 (TNT2 Ultra)
TBS Montego

Поймите меня правильно: я не хвастаюсь. Это — пример. Если кому-то внезапно покажется, что такой пример — откровенный перебор, я таких сразу охлажу. Для **QIII** при такой конфигурации рекомендуют воткнуть GeForce 256. Вот с ней будет то, что надо. Также не надо кричать, что "у меня на двухсотом пне без ускорителя все просто летает". Летает — это совсем не то, что может показаться. Тем, кто собирается делать апгрейды и не знает с чего начать, дам совет: налегайте на память, ибо полезнее ее ничего нет. И слишком много ее, как известно, не бывает. И быть не может.

Жестоко? Несомненно. Но наверняка ведь многие помнят, как совсем недавно мы на своих "четверентиумах" пытались отключить факела в **Quake** — чтобы Он хоть чуточку побыстрее бежал. И как Он потом действительно побежал на пентиумах. Так что ничего нового тут нет. И я тут ни при чем.

Короче, отладив аппарат, я, как обычно, по старой русской традиции со спокойной душой пошел в баньку. Грамотно пропарился перед святым и таким долгожданным делом. Надел чистое исподнее. Прочитал "Отче наш" задом наперед. Сделал глубокий вдох. Улыбнулся расслабленной змеиной улыбкой. И метнул диск в лоток.

ИНТЕРФЕЙС

Инсталляция прошла гладко — так, как это и должно быть. Игра спросила CD-key. Это было необычно. Ничего подобного раньше не бывало. Видать, пираты мистера Кармака доконали изрядно. Хотя попытка внедрить защиту выглядит по-детски наивной. Сломают так быстро, что и опомниться никто не успеет (уже сломали, кстати). Ладно, засадил я ключик. Пошла заставка.

Мультик поверг меня в глубокую прострацию. Попса какая-то, честное слово... Неужели нельзя было сделать по-настоящему крутой мультик? Такой, чтобы волосы на загривке вставали дыбом и потом неделю не ложились? Припоминаю, как все ругали мультик из QII. Но там был настоящий милитаризм, "война и немцы"! А тут что? Неужто капусты у id не хватило? Не верю!

Ну как же так?! Ведь в Игре задействованы известнейшие люди, я бы даже сказал — исторические личности галактического масштаба, попавшие в лапы к Вадригарам! И где же показ непростой судьбы героя рейдов на Фобос — старого думера? Как попал на Арену беспощадный истребитель Шаб-Ниггурасов и Армагонов — матерый рэйнджер-квейкер? Как сложились дела у парня, который в первом эшелоне ходил на штурм Строггоса в начале операции Alien Overlord? Я не говорю уже про инопланетян, про демонов, про глаз с руками вместо ног и про гнусных толстозадых баб! Ничего ни о ком из них в мультфильме не показано. Зато есть падающий на пол жирный тлеющий бычок — точно такой же, как был в StarCraft'е. С горечью и болью глядя на все это, я себя успокаивал: спокойно, камрад! Спокойно... Не могли Отцы нас напарить! Они просто не стали тратить время на всякое фуфло... Они занимались Настоящим Делом... Они строили для нас Игру... В сердцах плюнув на пол, я припал к интерфейсу.

Раздражение нарастало. Интерфейс не поразил абсолютно ничем. Вообще ничем. Я даже не знаю, как бы его поточнее охарактеризовать. Если одним словом, то интерфейс — никакой. Внешний вид — вообще молчу. Не знаю, на что он похож на voodoo, но на TNT вид его убог донельзя. Конечно, поставленная задача "три щелчка мышью — и ты там, где надо" — выполнена. Но... После того, что от всей души навернули люди из Epic в Unreal Tournament, на интерфейс **QIII** смотреть стыдно. Конечно, порадовало то, что теперь не надо лезть в .cfg, а все нужные кнопки спокойно можно забиндить даже без консоли. Что, кстати, вовсе не ликвидирует надобность создания собственными руками грамотного конфига. Несмотря на то, что в деме свой конфиг можно было запросто сохранить, как это сделать в финальном релизе — я не въехал. Так что это не есть что-то новое и оригинальное.

Я еще крепче стиснул зубы и полез дальше. Ясен пень, выставил все настройки по максимуму. Иначе на кой черт тратить столько денег на электронного болвана?! Только для того, чтобы он радовал глаз и ухо! Потому всегда включаю все, пусть радует, раз уж заплачено. Глубоко вздохнув, я навел курсор на кнопочку Fight. И ловко клацнул мышкой...

ГРАФИКА

Передо мной стоял гнусный монстр в зеленом капюшоне. Причем — голый. Тренированный палец мгновенно дал короткую очередь от бедра поперек наглой хари под капюшоном. Монстр даже не дернулся. Прыжок вперед — мать честная, да это же зеркало! И какое, блин! Последний раз нечто подобное попадалось в лос-анжелесских сортирах игры имени известного парня Дюка Нюкема. Но зеркала из DN3D и зеркала из **QIII** разделяет непреодолимая пропасть. Чудовищное расстояние. Это даже не световые годы. Это десятки парсеков. Зеркало **QIII** — само совершенство. Венецианское стекло отдыхает однозначно. И серебренная амальгама — тоже. Зеркало было просто волшебным. Я (а вместе со мной — мой монстр) скакал туда-сюда, менял оружие, крутил сальто и бегал вздвперед. Видуха — полный отпад.

Даже самый поверхностный осмотр показал, что графика в игре **Quake III: Arena** — лучшая из всех виденных ранее в родном жанре. Дальнейший осмотр показал, что она не просто лучшая. Она, уважаемые граждане, самая лучшая. И одновременно самая качественная. Если кого-то терзают по этому поводу недостойные настоящего джигита сомнения — приобретайте хорошие видеокарты, которые держат 32-битный цвет, и смотрите через них. Как только посмотрите — все вопросы отпадут сами собой. Понимаю, что предложение непростое и многим покажется откровенно дурацким. Только и тут я не при чем. Все хорошее в нашей жизни стоит дорого. И за это хорошее приходится платить как следует. Такова жизнь, как говорят наши друзья французы.

Вырвавшись на оперативный простор, я посмотрел все. Трудно говорить о чем-то конкретно и не упоминать другое, как то: говорить о графике и не вспоминать про дизайн уровней. Однако, как говорил Белый Рыцарь — это трудно, но можно! Так вот, выглядит все так, будто вырезано острейшим, направляемым железной рукой мастера резцом. Качество и детализация просто потрясают.

Быстренько выискал пресловутые кривые поверхности. Мне, честно говоря, глубоко наплевать — на самом деле они кривые или только кажутся такими, являясь на самом деле сугубо квадратными. Меня интересует только то, как они выглядят. А выглядят они очень даже кривыми. И смотрятся при этом замечательно. Их не так много, как можно подумать. Но использованы кривые очень и очень грамотно. Скажем, пульсирующие гигантские кишки на q3dm4. Это, доложу я вам, сила!



Хитрое переплетение.

http://www.gameland.ru

#2(59), ЯНВАРЬ 2000



Грэм Дивайн – профессиональный затейник из Британии.

Кроме того, имеются в наличии различные эффекты типа бегущих огней, крутящихся вентиляторов, полыхающего огня и зыбкого тумана. Вода — вообще сказочная. А как через нее летят дробины и ракеты — это нечто. Выглядит все (в 32-битном цвете, конечно) безукоризненно, великолепно и настолько качественно, что местами захватывает дух.

Крут Кармак. Нечего сказать. Настолько крут, что круче него, наверно, на данный момент вообще никого нет.

Только вот зеркало в игре всего одно, а грозились, что их будет море. И в очках других моделей я даже при всех фичах своего отражения не разглядел. Убивают сразу, сволочи.

Подводя графический итог, скажу так: это не движок. Это — произведение искусства. Хотя и доступное только по очень высокой цене. Кроме того, в силу пристрастий Кармака, движок заточен строго под OpenGL, что подразумевает непременное приобретение видеоускорителя. Очевидно, что это слегка подсократит аудиторию пользователей. Но не менее очевидно и то, что он не на свои заработки ориентируется, а на качество.

КАРТЫ

Заводить разговоры о том, насколько удачными получились карты, в данный момент никакого смысла не вижу. Дело не в том, что я не способен понять, что там к чему. Дело в том, что для того чтобы понять, какая из них хороша и чем именно, надо на них изрядно поиграть. Весьма изрядно. Да и то понимание придет не раньше чем через полгода. А полное понимание придет еще позже. Примеров тому — море. Отдельные экземпляры играют на dm6 уже третий год, а конца и краю находкам и свежим триксам так и не видно. Про q2dm1 — вообще молчу, это нечто. Там работы еще на пару лет, не меньше. Но пока мне больше всего нравятся q3dm2, q3tourney2, q3dm4, q3dm6 и q3dm9. Это — очень много.

Итак, что же мы имеем в QIII? Имеем мы ровно 30 карт, из которых 20 предназначены для "мяса", шесть — для дуэлей и четыре оставшихся — для CTF. Напомню, что все силы дизайнеров были брошены на создание дэсматч-карт. Никто не корячился над дурацкими головоломками. Никто не пыжился логически увязать каждую последующую карту с предыдущей. Люди делали только дэсматч-карты. Следует признать, это у них, мягко говоря, неплохо получается. Опыт накоплен огромный, и такие гиганты, как Тим Уиллитс, Пол Жакэ и Кристиан Энтков смогли развернуться во всю мощь.

Вопрос: что отличает хорошего дизайнера от дизайнера великого? Ответ: внимание к деталям. Карты QIII этим вниманием насыщены до предела. Карты небольшие, размера правильного и продуманного. Чувствуется, что мастера вкладывали в любимое дело всю свою душу. Первое, что бросается в глаза — функциональность. Дизайн очень логичный и плотный. Это не сказочные дворцы, где и через полчаса метаний никак не можешь сообразить, куда надо бежать. Это и не дурацкие избушки на курьих ножках. Это — великолепные карты под дэсматч. Второе, что замечаешь — это массовая симметрия карт, как правило — продольная. Такой подход еще больше облегчает ориентацию и скорость обучения. Третье — это то, что из-за грамотного дизайна покемперить от души стало негде. Карты все больше открытые, так что притаиться практически негде.

Для того чтобы игра пошла бодрее, со всех карт выкинули к чертовой матери лифты и приставные лестницы, по которым так вяло ползали вприсядку кудвакеры. Вместо них в нужных местах расставлены bounce pads — такие круглые батуты, забрасывающие игрока наверх (только гранаты они почему-то не подкидывают, что не есть правильно), и acceleration pads — ускорители для прыжков в длину. Эти штуки поменяли рисунок боя в корне, о чем подробнее скажу немного ниже.

Карты мне больше всего нравятся готического типа. Тут с ними все в порядке — карт много и все они сделаны на совесть. Хотя и не так угрюмо и злобно, как хотелось бы, но все равно — отлично. Нет-нет, видишь, то скелетик в углу притулился, то голова Кармака в луже крови валяется... Пустячок — а приятно.

Когда-то давно у многих вызывало раздражение то, что в средневековых замках идет стрельба из гранатометов и электроразрядников. Со временем оказалось, что это очень даже здорово. В QIII добрую традицию развили и приумножили, демонические сооружения выглядят очень убедительно. Основной недостаток — изобилие рогатых голов. Куда ни сунься — такое чувство, что тут готовят декорации для хэви-металлического представления. Легкий перебор. Но в целом — отлично. Чувствуется, что работали специалисты.

Кстати, в id всего трое работают над программированием, все остальные — "вольные" творцы. И я готов сильно поспорить с теми, кто говорит, что они не умеют делать ничего, кроме движков.

МОДЕЛИ

Внутри QIII поджидало ни много ни мало, а тридцать две модели. Конечно, отдельные на самом деле одинаковые, просто выкрашены по-разному. Но, тем не менее, смотрятся они все замечательно. Тут тебе и рэйнджер из Quake, и бравый морпех из DOOM, и солдатик из Quake II — вся братва в сборе, только пулеметчика Ганса не хватает. Кроме людей заслуженных, присутствуют злобные тетки, тетки на коньках, покойники, мужики на летающих дощечках, скелеты, инопланетяне, роботы, байкеры и глаза на лапках. Выбор очень богатый, есть где разгуляться. Мне больше всех понравился демон в зеленом капюшоне, кличка Uriel/Zael.

Все модели отлично анимированы. Если бежишь вперед — видно, что бежишь вперед. Если назад — значит, назад. Стрейф — поскакал вбок. Прыжок — подтянул лапы к брюху. Бежишь назад и прыжок — крутанул сальто. Выглядит все это чудесно, да еще и колбасит при попаданиях от души. Когда подстреленный мной думер упал на колени и схватился обеими руками за горло, я чуть не прослезился в припадке ностальгии. При этом все они прекрасно озвучены — визжат и орут так яростно и злобно, что любо-дорого послушать. Демон при прыжках рычит точно так же, как крутой ангел Мэлэкай из игрухи Requiem — личность очень запоминающаяся. Тетка-майорша рычит так, как будто у нее в концлагере пайку отбирают. Клеск визжит как свинья, и когда пятерка этих гадов идет в атаку на твою базу и попадает под ураганный огонь, чувство такое, что ты устроился на мясокомбинат бойцом скота. В общем, озвучка моделей — на высоте.

Пол Стид, модельер-кудесник и страстный обожатель противоположного пола, сейчас трудится над дополнительным, отдельным Female Model Pack. Опытный кожемяка, шкуродер, шкуродел и скорняк Кен Скотт раскрашивает под них козырные "шкуры". Фирма Bullfrog немедленно подогнала модель Horned Ripper'а. Работа кипит, и скоро мы увидим еще кое-что достойное.

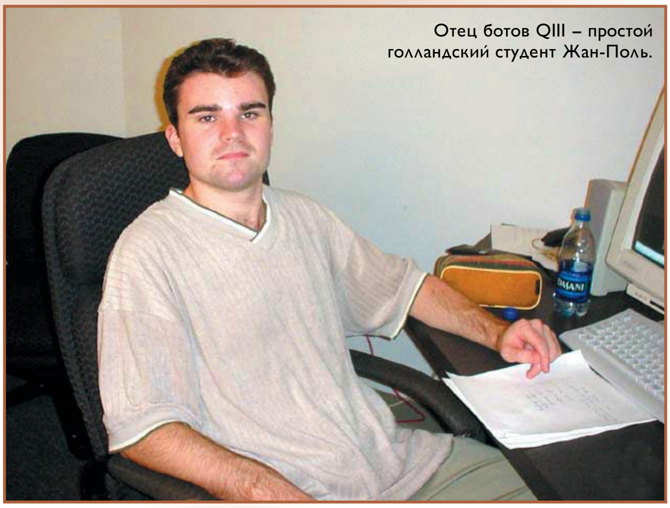
УПРАВЛЕНИЕ

Претензий практически никаких. Стрейф-джамп — здесь, рокет-джамп — тоже. Я бы добавил чуток контроля в воздухе — чтобы можно было за углы заруливать, как когда-то на dm2 за стеночку. Все остальное — сама гладкость и безупречность.

ОРУЖИЕ

Главная забота в оружейном деле, над которой денно и нощно вкалывают все разработчики — так называемый баланс. Что такое баланс оружия как вещь сама в себе? Это способность авторов игры сделать каждый вид оружия смертельно опасным и одновременно неудобным для использования постоянно, тем самым вынуждая бойца подбирать различный инструмент для различных ситуаций. В коридоре — одно, на улице — другое, под водой — третье. Считается, что это уравнивает шансы сынков и отцов. Тут я настроен скептически. Игру такой подход к оружию разнообразит, это да. А вот с двумя вышеуказанными пунктами я совершенно не согласен.

Отлично поиграть можно вообще всего с одним оружием, и игра от этого вовсе не становится менее интересной и веселой. Это с блеском продемонстрировал режим "инстаджиб" в Unreal Tournament. Точно так же весело и интересно было играть в Quake с тамошним убойным рокет лаунчером. Но самое главное — настоящие качества



Отец ботов QIII – простой голландский студент Жан-Поль.

http://www.gameland.ru
#2(59), ЯНВАРЬ 2000

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

оружия (да и самой игры вообще) распознаются только со временем. Вспомните, как нас поразила мастерским владением бумстиками подкравшаяся из Швеции "Девятка". А ведь как долго казалось, что уж бумстик-то вещь вообще никчемная... Думаю, еще бы годик упорных боев, и даже топор раскрылся бы с самой неожиданной стороны. Короче, тренироваться надо как следует, блин, а не о балансах-шмалансах бакланить.

Что же касается того, что вышеупомянутый баланс уравнивает возможности отца-ветерана и сынка-ламера — это уж вообще полная бредятина, сочиненная каким-то ослом и упорно повторяемая теми, кто вообще никогда ни во что не играл. Не может такого быть — чтобы отец не зарулил сынка! Не может — и все тут. А если может, то значит, это был не отец, а какая-то овца блудливая. Настоящий папа в будний день, не напрягаясь, влегкую изорвет десяток отожравшихся сынков за раз! А в выходной — и два десятка. На то он и папа.

Но что там ни говори, а к проблеме оружия в этот раз подошли гораздо серьезнее, чем в прошлые разы. Если не слушать болтовню, то можно вспомнить, что в Q было ровно три основных оружия: GL, RL и шафт. А в QII основных было примерно столько же: чейн, RL и рельса. Все остальное и там и тут в применении требовало специфических навыков. А вот в QIII все, кроме единицы, стало убойным настолько, что это даже пугает. Из чего не пальнешь — кругом только трупы падают. Ну, давайте по порядку.

Gauntlet. Боевая варежка. Точнее — какая-то фреза на кулаке. Оружие сугубо для рукопашных, которых при правильной постановке вопроса в реальном бою практически никогда не бывает. Хотя при удачном раскладе с одного удара в рыло снимает с противника 50 пунктов здоровья, что вовсе не мало. Если наличествует умение и сподобишься подкрасться и успеть закатать пару раз — будет совсем хорошо.

Machinegun. Автомат с вращающимися стволами. Оружие, с которым выпадаешь на риспаун в начале игры. Приспособление мощное и достаточно грозное. В режиме обычного дэсматча каждая пуля отнимает у противника 7 пунктов здоровья, изначальный боезапас составляет сотню патриков. В тимплее пуля отнимает всего 5 пунктов, и патриков дают вначале всего 50, что резко снижает убойные качества. Вообще же, вещь отличная, потому что попадает мгновенно на любом расстоянии и валит противника достаточно быстро. А если строчить издалека да с зумом — штука очень забористая.

Shotgun. Двухстволочка, вобравшая в себя все лучшее, что было в DOOM и Quake II. На мой взгляд, даже превзошедшая своих прародителей. Выстрел в упор — и от одного такого чудесного дуплета 110 пунктов здоровья как не бывало. Патроны для него какие-то хитрые: по не установленным до сих пор причинам на дуплет тратится всего один патрончик, хотя гильзы вылетают по две. Хороша для близких контактов, но и на расстоянии показывает себя очень и очень неплохо.

Grenade Launcher. Гранатомет. Выносит 120 пунктов с одного попадания. Я его физику пока не понял. Работает странно, гранаты вылетают как будто изо рта. И не так, как в Q, и не так, как в QII. Пока стреляю наугад. Да еще и граната почему-то в полу тонет.

Rocket Launcher. Лучшее оружие Quake, над которым так жестоко надругались в QII. Однако — здесь стало лучше. Скорость ракет вполне приемлемая. Дымовой хвост — умеренный. На многих картах RL рулит однозначно. Кроме того, он на всех картах есть (кроме одной). Конечно, сплэша можно было бы и подбавить, потому что силы взрыва просто не чувствуешь. Ну да чего теперь стонать — сколько уже можно, да и поздно.

Lightning Gun. Известен в народе под кличкой "шафт". Прямиком из Quake. Вещь хорошая, в умелых руках — страшная. Не понравилось то, что убивает очень медленно. Еще не понравилось то, что очень плохо видно, докуда достает разряд. А больше всего не понравилось то, что он не "пихается" и не "цепляет" противника. Не знаю, может я совсем тупой, но я этих привычных вещей не чувствую. При разряде под водой почему-то не убивает всех, кто нырнул, это неправильно в корне. Считаю, что на локалке это будет просто зверь, а не оружие, а при игре через Интернет про него можно вообще забыть. И могли бы его на большее количество карт положить. Я молчу уже про то, что в CTF его нет вообще.



Кодер номер один – Сам.

Railgun. Подарок от Quake II, отличная штука. Бьет в глаз мгновенно и с любого расстояния. При хорошей меткости — монструозное оружие. Выносит все те же 100 пунктов с одного попадания. Кроме того, может положить любое количество противников, построенных в один ряд. Убойная мощь компенсируется неторопливостью перезарядки. Резко не понравилось то, что когда выстрелишь и захочешь его поменять, он сперва зарядится, а потом поменяется.

Plasma Gun. Плазмагон прямиком из DOOM'а. Гонит заряды плазмы, каждый из которых еще и слегка взрывается, поражая жертву сплэшем. Пихается. Обзор больше не застилает. С квадом — очень хорош.

BFG10k. Big Fucking Gun 10000. Действительно big. И многие уже сейчас называют его fucking за небывалую убойную мощь. BFG из QIII — это не BFG из DOOM или Quake II. Это такая модификация рокет лаунчера, стреляющая плазменными зарядами небывалой убойной силы. Только взрывов от них почему-то нет. Попадания не держит ни здоровье, ни броня. BFG делает любого, причем — в самые кратчайшие сроки. Страшная сила компенсируется тем, что BFG есть далеко не на всех картах, а там, где она есть, там для нее очень мало патронов.

Вот такой мы имеем расклад по оружию. Теперь опять погутарим за баланс. Как уже говорил, легко убить можно из всего, кроме варежки. Тут — никаких претензий. Перезаряжается оружие по-разному. Меняется достаточно быстро. Бьет сугубо индивидуально. Все это способствует более вдумчивому применению в различных ситуациях. Только BFG с тимплейных карт надо убрать, иначе это не игра будет, а караул. А в общем и целом — неплохо. Очень и очень неплохо получилось. Снимаю шляпу.

А вот модели оружия меня не порадовали. Зачем их сделали такими игрушечно-пластмассовыми — понять не могу. Неужто нельзя было подогнать серьезное вооружение, изрядно обшарпанное, щербатое от частого употребления и выглядящее хищно, как и подобает Оружию? Все-таки это инструмент для лишения жизни, а не футляр под мыло "Земляничное" и не водяные пистолетики с баллончиками. Несерьезно получилось.

Очень удивило то, что и в финальном релизе оружие по-прежнему риспаунится все через те же пять секунд. Все те разговоры, которые с присущей ему вежливостью вел с Кармаком Трэш, так и остались разговорами. Он предлагал Кармаку сделать в игре "профессиональный режим", в котором все было бы так, как хотят те, кто играть умеет и хочет. Кармак, понятно, отказался. Ему хотелось сделать такую игру, какую хотел он сам. А поскольку сам он, как известно, дуэли играть не любит, а любит легкое такое "мясцо", то с целью повышения мясистости оружие теперь не то чтобы было weapon stay, но тоже практически не пропадает.

Это поменяло в корне весь тактический расклад. Теперь нельзя ничего выпасти, не давая противнику в руки главную пушку. Теперь все постоянно бегают вооруженные до зубов и огрызаются. Выручает только то, что при повышенной убойной силе оружия неприятели дохнут с катастрофической скоростью. Бой идет с такой бешеной скоростью и с таким зверским напором, что счет постоянно выглядит как в баскетболе. Я представляю, как взвыли отдельные кудвакеры, утратив излюбленный стратегический аспект. Ну ничего, хотя бы поглядят, что такое настоящий Deathmatch, хе-хе.

АЙТЕМЗЫ

Все они стали большими и яркими. Коробочки с патронами, броня, озверин, аптечки, руны — внешне все стало не таким. Поменялось и внутренне. Теперь все рулезы работают ровно по тридцать секунд, что очень положительно сказалось на тимплее и CTF. Наконец-то до меня дошло, зачем нужен переносной телепортер. Оказывается, им надо пользоваться тогда, когда тебя сталкивают в пропасть. Очень помогает, рекомендую.

БОТЫ

QIII была готова увидеть свет уже в июне 1999 года. А по большому счету можно было выпустить и 10 мая — тогда, когда вышел первый тест. Такая знаменитая личность, как Брайан Хук, который помогал Кармаку в работе над графикой, ушел из id, потому что работа была закончена и ему там больше было нечего делать. Но в игре кое-чего не хватало, а именно — ботов. Первоначальное заявление программиста Джона Кэша о том, что Джон Кармак, который влегкую построил пару Quake'ов, запросто может понаделать еще и лучших в мире ботов к ним обоим, как-то очень быстро забылось. Оказалось, что построить хороших ботов вовсе не так просто, как это многим кажется.

Для тех, кто не знает, поясню: бот — это сокращение от слова робот. Бот — это качественно запрограммированный "монстр", способный сражаться против человека на дэсматч-картах по установленным правилам. Управляемый компьютером супостат грамотно гоняет противника по карте, собирает оружие, поправляет здоровье аптечками и нагло отжирает

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

важные рулезы. Первая такая тварь, давно уже ставшая легендой, была построена еще под первый **Quake** Стивеном Полжем и названа ReaperBot, что по-нашему значит "Робот-потрошитель". Электронный Потрошитель был безобразно тупым, но страшно агрессивным и невообразимо метким. Он слабо ориентировался на уровнях, вел себя как последний идиот, тонул в оде и постоянно падал в лаву, но зато стрелял из любого положения и при этом попадал почище Робин Гуда, без труда из бумстика валя противника через весь уровень. После появления этой сволочи о метких стрелках стали говорить: он стреляет как рипербот! Потом построили других ботов, потом их навыки ведения боев перенесли на монстров (в Unreal, Half-Life и Kingpin), а потом их решили внедрить в оба малтиплеерных блокбастера — UT и **QIII**. С тех пор наука ботостроения ускакала далеко вперед. Первопроходец Стивен был призван на работу в фирму Epic, где очень толково прописал искусственный интеллект сперва монстрам и ботам в Unreal, а потом и ботам в UT. Очень неплохих ботов строил Райан Фэлтрин — создатель EraserBot'а под QII. Фэлтрина заманили к себе Xatrix, где он обучал военному делу свирепых американских бандюг в игре Kingpin. Фирма id никого не звала и не нанимала. Они хотели построить ботов сами.

Но очень быстро убедились в том, что это вовсе не так просто, как поначалу казалось. Ботов поручили делать Джону Кэшу, который почему-то говорил о том, что Кармак построит их как не фиг делать. Оказалось, что в этом деле нужны совершенно специфические знания и навыки, которых не оказалось ни у того, ни у другого. Конечно, при наличии времени они бы ботов, наверно, построили и сами. Но при этом можно было не надеяться на выход игры раньше 2000 года. Время поджимало. И тогда был предпринят решительный шаг: из знойного Амстердама выписали двадцатидвухлетнего студента — Жана-Поля Ваверена, известного в наших кругах под ником "Mr. Elusive". Он — автор и создатель Gladiator-бота под QII. Почему позвали именно его — не знаю. Gladiator — далеко не лучший бот. Но ошалевший от неожиданности Жан-Поль был призван под знамена id, после чего прыгнул в самолет, помчался в Техас и там совместно с Кэшем немедленно приступил к дрессуре ботов.



Джон Кэш – кодер номер два.

Работа продолжалась почти полгода. Искусственный интеллект ботов занял примерно пятую часть кода игры. Самым трудным в дрессировке ботов, по словам Кэша, было отучить их от стрельбы без промаха. Дело в том, что бот — это кусок кода, программа. То есть бот в любой момент отлично "знает" месторасположение других игроков и может запросто попадать по ним сто раз из ста (и попадает, кстати). Все силы были брошены на ухудшение меткости злобных тварей. Кроме того, необходимо было обучить их ориентировке на картах, "пониманию" необходимости всплывать из под воды, хапать оружие, жрать аптечки и отпасовывать рулезы.

И снова придется пояснить. Обычно программист задает ботам на каждой конкретной карте оптимальный маршрут, размеченный так называемыми вэйпойнтами. Бот всегда бежит именно там, где ему указано, что делает его легко предсказуемым и превращает из грозного противника в несчастную добычу. Судя по словам авторов, боты **QIII** устроены совсем не так. Они запрограммированы таким образом, что, якобы, запросто ориентируются на любой карте, принимая правильные решения в любом случае и при любых раскладах действуя оптимальным образом. Жан-Поль поведал миру о том, что он присобачил ботам по 50 регулируемых параметров. После чего, будучи индивидуально настроенными, они принялись вести себя ну прямо как живые люди.

Мда... Свежо предание... Боты в **QIII** — вообще никакие. То есть выглядят они как родные братья рипербота. А именно — бестолково мечутся по уровням и стреляют без промаха. Им практически нет никакого дела до брони и озверина. Они не хотят поднимать выпавшее из противника оружие. Им вообще все по барабану. Они постоянно тусуются в каком-нибудь определенном месте на карте (обычно — совершенно левом и никчемном) и самозабвенно друг друга отстреливают, забив на рулезы и тактические аспекты боев. Никогда не бегают прямо — постоянно идут противолодочным зигзагом. Зачем-то приседают в самых идиотских местах. Упираются в стены и буксуют на месте. Время от времени останавливаются посреди боя для того, чтобы написать какую-нибудь бредятину. Зачем — я не въезжаю. Какой дурак всю эту чушь (там 80 страниц печатного текста "приколов") будет читать во время боя? Как эти придурки играют в CTF — даже рассказывать не буду. А самое главное — несмотря на все усилия программеров, прицел им сбить так и не удалось. Если забраться в битву спектатором и подключиться к боту, то на низком скилле можно увидеть, что его колбасит как с похмелья, из-за чего он попадает через раз. Если врубить скилл повыше, то припадочную дрожь снимает как рукой. После чего бот начинает садить из всего так, что его предок Потрошитель отдыхает с опухшим от слез лицом. Мало того, они еще и постоянно жульничают! Я через весь уровень бью из рельсы с зумом, а он в момент выстрела врубает телепортер — и был таков. И так — через раз. Бардак.

В итоге на малом скилле вся игра проходится за пару часов. На уровне nightmare попотеть придется изрядно (если вообще сможешь). Каким бы странным это ни показалось, боты **QIII** — предмет гордости id Software. И тем не менее, они — тупые. Я такого просто не ожидал. Столько разговоров — и на тебе. Зачем было городить весь этот огород с синглом — непонятно. Играть с ними просто неинтересно. Система управления через консоль настолько горбатая, что нет ни малейшего желания с ней разбираться. И навыки игры с такими ботами не дают ничего, кроме отработки меткости. Кроме того, они отжирают изрядный шмат мощности процессора, и когда напускаешь их побольше, игра начинает безбожно тормозить. Конечно, они позволяют чайникам освоить базовые навыки. Но мы-то не чайники! А **Quake** — это, как ни крути, игра для специалистов. Тут мы ставим id Software еще один жирный минус. Ботовая революция не удалась.

ЗВУК И МУЗЫКА

Для того чтобы нормально послушать звук, нужен нормальный аппарат. Хорошая звуковая карта подразумевается по умолчанию. Как-то раз я спорил с одним товарищем по поводу качества записей mp3. Он мне с пеной у рта доказывал, что их невозможно отличить от сидюка. А я в ответ орал, что он ненормальный, что их вообще отличать не надо, потому что с сидюком их даже сравнивать нельзя. Наоравшись до хрипоты, я все-таки допетрил спросить: а на чем же это он их слушает? Оказалось — карта SB16, колонки за десять баксов и еще наушники за три бакса. Вопрос, понятно, сразу был снят. На таком барахле действительно ничего разобрать невозможно. Тут что попало прокатит "на ура", даже mp3.

Но если карта хорошая и аппарат неплохой, то звук обретает совершенно другое значение и качество. Это примерно как сперва посмотреть фильм дома по видику, а потом сходить в кинотеатр с Dolby Surround, дабы насладиться всеми прелестями. Качество звука **QIII** — выше всяких похвал. Каждая волына лупит так, что стул подпрыгивает. Взрывы сочные, богатые. Убиваемые враги орут каждый на свой лад, и крик дома стоит такой, что страшно вспоминать. Поперек воплей подстреленных каждый удачный стрелковый пассаж сопровождает Трубный Глас Кристиана Анткова, время от времени многозначительно подмечающий: Импрэссив! Эксэлэнт! Пёрфэкт! И прочее. Звучит отлично, сделано здорово. Короче, звук — прекрасный. Хотя, по большому счету, в последнее время он везде такой.

Но есть и крупный недостаток. Самое "больное место" в звуке лично для меня — это джибзы. Для всех неохваченных повторяю сто пятьдесят четвертый раз: "gibs" произносится как "джибз". Джибз, а не гибз. Джибз. Так вот, в моем понимании самые хорошие джибзы были в **Quake**. Несмотря на то, что по сегодняшним меркам там все "квадратное", тамошними минимальными средствами был достигнут волшебный эффект: величественно разлетающиеся кровавые фонтаны, не слушающиеся гравитации огромные куски мяса и скачущая по полу оторванная башка с кровавым оскалом. В **QIII** с кровищей все в порядке, здесь ее столько, что **Quake** отдыхает. Плохо другое. Несмотря на то, что ранее нам показывали "скин" от будущих джибзов, где присутствовали печень, кишки, торчащие кости и самое главное — череп, ничего этого в **QIII** не видно. Нету — и все. То есть оно, конечно, есть. Но вот заметить все это с такой же очевидностью, как было в **Quake**, невозможно никак. Особенно расстраивает отсутствие головы, потому что это обозначает немалые трудности в создании моего любимого мода HeadHunters — "Охотники за головами".

И хотя отсутствие отлетающих голов расстроило, самое плохое в джибзах даже не это. Самое плохое — это джибзовый звук. В **Quake** человека раздирало на части с отвратительным треском. Чувство было такое, что злой великан рвет ткани когтистыми лапами — вручную и очень старательно. Именно это — сочный и богатый звук — придавало тем джибзам такой мощный смак. После разрыва неприятеля хотелось взвыть от свирепой радости и еще попинать сапогами его пустую башку по всему уров-

Старший ОПЕР Goblin (goblin@online.ru)

ню. Но уже в QII все пропало. Сами джибзы полностью утратили присущий им макабрическо-массакрический вид, обратившись в какие-то пакостные сопли. Незабываемый звук заменили на какое-то убогое чвяканье. К моему превеликому сожалению, в **QIII** хорошего звука джибзам так и не придали. Это все то же мерзкое влажное чвяканье, напоминающее мне ходьбу кирзачами по помидорам, а уж никак не то зверство, что вызывало такие неистовые припадки сатанинского веселья.

В чем тут дело? Дело в том, что к первому Q "музыку" сочинял Трэнт Рэзнор, человек крайне своеобразный и очень талантливый. Я не любитель всяких экстремальностей и ярких проявлений прогрессивности в музыке и не являюсь обожателем Nine Inch Nails. Но то, что он сделал для **Quake**, неизменно повергает меня в состояние священного трепета. Я говорю не только о саундтреке, я говорю о звуке вообще. Потому что именно Трэнт "сделал" весь звук: и выстрелы, и треск горящих факелов, и взрывы, и вопли, и джибзы. Будучи натурой сумрачной, он уловил сам дух тех суровых подземелий, создав львиную долю атмосферы той Великой Игры. Трэнт для меня — несомненный гений, и мне до слез обидно, что он не принял участие в работе над звуком для **QIII**.

Несмотря на все слухи о том, что никто никуда его не звал, id Software все-таки предлагали ему поработать над новым проектом. Однако узнав о том, что новая работа заключается не в создании мрачной атмосферы для кровавой бани вселенского масштаба, а в написании серии добротных рок-песенок, Трэнт от предложения сразу отказался. И сказал, что как только в id соберутся построить что-нибудь по-настоящему интерактивное и мрачное, пусть дадут ему знать — он непременно подтянется и напишет реальный саундтрек. А пока что мы имеем только то, что имеем.

Музыку для **QIII** сочиняли люди разные. Шесть треков из двенадцати записаны командой Sonic Mayhem. Остальные шесть сочинили Bill Leeb и Chris Petersen из Front Line Assembly / Delerium fame соответственно. Кто это такие — знать не знаю. Какая это музыка — плохая или хорошая, я сказать затрудняюсь. Один раз нечто похожее уже было — в **Quake II**. Что там, что здесь, я сразу все вырубил и больше не включал. Во-первых, такая "музыка" меня раздражает. А во-вторых, даже background music очень сильно мешает сосредоточенно слушать то, что происходит вокруг. Потом я вообще забрался в .pak и всю ее затер на фиг за ненадобностью.

А вот ambient (звуки окружающей среды) — наоборот, отличный. Тут тебе и треск огня, и стоны загубленных душ, и вой демонов, и прочие прелести. Особенно мне понравилось на q3dm2 — House of Pain. Очень мрачно. Люблю. Хотя могли бы и побольше такого навернуть.

Со звуком не обошлось и без багов. Когда тебя убивают, то это почему-то происходит беззвучно. То есть чвяканье своих джибзов ты слышишь, а вот взрыва ракеты/гранаты о собственную башку — нет. Видать, слух при смерти пропадает первым. Выглядит все это как-то по-дурацки, но есть надежда, что будет подправлено в патче.

А вот джибзы и музыка... Досадно. Но ладно. Зато все остальное отличное.

PURE DEATHMATCH

Ну а теперь — про самое главное. Про то, что же это за игра такая — **Quake III: Arena**. Общий рисунок боя сместился в сторону настоящего дэсматча — стремительного и жестокого, как это у нас говорят — fast & furious. Убойная сила любого ствола, помноженная на появляющееся каждые пять секунд оружие и присутствие батутов, поменяла скорость и тактику ведения боев в принципе. Практически мгновенное появление оружия привело к тому, что отпасовывать лаунчер или рэйл грамотным бегом по маршруту стало просто невозможно. Поэтому акцент в тактике сместился на контроль брони и мегахэлса. Теперь это предметы первейшей стратегической важности. Но и это не сильно помогает. События разворачиваются так стремительно и резко, как в последний раз бывало во времена старого доброго DOOM. Отчаянные скачки, прыжки на голову, сногсшибательные дуплеты в упор, отстрел бестолковых из рельсы налету — все это происходит с такой скоростью, что поначалу даже теряешься. Времена хождений по бескрайним просторам q2dm1 безвозвратно канули в прошлое. Мы снова видим нормальный дэсматч — такой, каким он и был придуман изначально. И меня это радует.



Пятиминутка на отдых.

В **QIII**, кроме стандартного Deathmatch'a, имеются в наличии следующие режимы: Team Deathmatch (командный), Tournament Deathmatch (дуэль) и Capture the Flag (захват флага). Что характерно, dm-картами можно пользоваться как под "мясо", так и под тимплей — при этом расклад рулезов и оружия автоматически сменяется. Тимплей, это светлое будущее всей дэсматч-индустрии, идет на ура. Такие карты, как q3dm8, приспособлены для него идеально. Есть откуда напасть, есть куда отступить, есть что держать и есть над чем думать. На отдельные вещи можно нападать аж с пяти сторон, что позволяет отрабатывать бесконечное число тактических задумок. У тимплея в **QIII** — самое радужное будущее.

Теперь что касается CTF. Начнем с того, что из игры выкинули грапплинг хук. Хорошо это или плохо — точно сказать нельзя. Для кого как. Просто теперь это другая игра. Точно так же, как нет никакого смысла жаловаться на то, что ракеты летят не так быстро, как надо, так нет смысла жаловаться на отсутствие крюка. Его нет. И не будет. Надо к этому привыкнуть и тренироваться играть без него. Из-за его отсутствия игра не много потеряла. Припоминаю, на что были похожи в QII атаки отожранного человека с пауэр шилдом и регенератором на борту. Такой кадр легко держал 8 (восемь) прямых попаданий из рельсы и непринужденно улетал на крюке вместе с флагом из-под ураганного огня защиты. Теперь этого нет. Захват требует от команды предельной слаженности и идеального взаимодействия. CTF стал больше похож не сам на себя, а на такой специфический тимплей с флагами. Это тоже не есть плохо. Это просто не так, как мы привыкли. Но привыкнем очень быстро.

Неприятно удивило то, что в игре всего четыре карты под CTF. Карты отличные. Мне не понравилась только q3ctf4. Мало того, что здесь появляешься с двустволкой вместо автомата, так на платформах лежат еще и два рэйлгана. Это явный перебор, превращающий игру в упражнение по стендовой стрельбе. Да еще и BFG там есть. В общем, несерьезно. Но три других — весьма хороши.

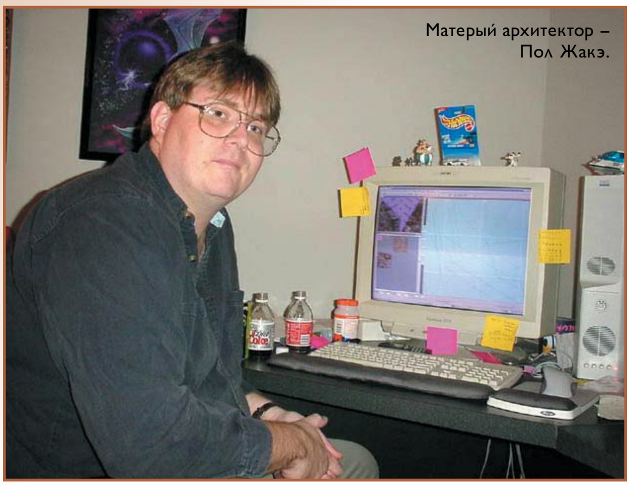
Как уже говорил выше, не надо путать количество с качеством. Но не надо путать и качество с количеством. Что с того, что карты хорошие? Их преступно мало. Всего четыре штуки — это выглядит как злая шутка. Правда, Zoid быстренько подогнал еще три здоровенные штуки от Threewave, но все равно — этого откровенно мало.

ИНТЕРНЕТ

Ярые любители игр через модем могут расслабиться — хорошие для них времена заканчиваются. А плохие — наоборот, уже наступили. Все идет к тому, что в следующие игрушки можно будет нормально поиграть только на выделенных линиях. Это очень сильно заметно на примере **QIII**. Скажем, нормально рулить шафтом при пинге больше 50 уже невозможно. С рэйлганом можно управляться примерно до 150. Бывает ли такой пинг при игре через модем? Я не знаю. Мне дома ни разу не попадался. У меня он обычно не меньше 200, а как правило — от 300 и выше. В моем понимании это не игра, а так, дурная забава. При таком пинге попасть из рельсы можно только нечаянно. Беготня судорожными рывками никакого удовольствия не приносит. Что характерно, ведь в тестах все работало гораздо глаже, и я даже при пинге 500 многих рвал как Тузик тряпку.

Так что любители подобных мазохистских забав могут подождать парочки патчей, а все остальные — бегом в клубы. Настоящая игра — там.

СИ-УГОЛОК ГОБЛИНА



Матерый архитектор – Пол Жакэ.

http://www.gameland.ru
#2(59), ЯНВАРЬ 2000

Интересные дела происходят! Читатели ни с того, ни с сего нас начали критиковать. Нет-нет, не поймите меня неправильно, мы по достоинству оцениваем все ваши критические замечания. Просто удивляет то, насколько быстро вошло в моду обстоятельнейшим образом расписывать недостатки журнала, а иногда даже — пути их устранения. Конечно же, это хорошо. Просто удивляет, что нет ни одного критического письма, с которым мы могли бы однозначно согласиться. Хотя бы потому, что всегда найдется еще одно критическое письмо, смысл которого будет совершенно обратным. Исключение составляют лишь просьбы вернуть старый постер. А в остальном...



Здравствуйте, уважаемая редакция "Страны Игр". Пишу я Вам в первый раз. Вообще своё письмо я хотел написать еще летом, но руки как-то не доходили. Читать Ваш журнал я начал только летом. И по моему он был чем-то лучше. Вот причины: во-первых, был огромный (по сравнению с теперешним) плакат. Во-вторых, он был какой-то более объёмный. Да-да, мне лично кажется, что до нового формата он был толще. А то обещали: новый журнал станет толще и лучше!! Ни фига толще он не стал! И лучше тоже! Он остался точно таким каким был. А зачем было обещать?

Я читал все номера Вашего журнала, начиная с летнего номера. А начиная с "нового формата", я стал с большим интересом читать "обратную связь".

Я тоже решил высказаться. Начнём с плохого. Во-первых, Вы НЕ САМЫЙ ЛУЧШИЙ ЖУРНАЛ в России. Вы ОДИН из самых лучших. Во-вторых, Ваши диски просто лажа!! По крайней мере были до 54 номера, в котором Вы убрали никому сто лет не нужный Internet Explorer. А Launcher всё равно остался старым. Ну хоть изменили бы. Он ведь одинаково медленно крутится как на 486, так и на P2 350. Измените вы его!!

Во-вторых, плакат. Ну что это такое маленькое с картинкой да еще крепящееся к журналу скрепками? Ну делайте Вы большой плакат, какой был раньше, и не крепите его скрепками к журналу!!

Поехали дальше. В-третьих, зачем Вы разделили обратную связь на две части? Это, понимаете ли, неудобно читать сначала с одного места, а потом открывать самый конец, чтобы дочитать до конца. Ну сделайте Вы обратную связь в конце журнала.

Теперь о хорошем. Сразу говорю, что листы стали крепче. Теперь обложка не слетает со скрепок. Журнал стало приятней читать. Он стал более красивый (не слишком, но всё-таки). И еще тут некоторые спорят, что, дескать, не надо печатать приставочные игры. А я говорю что надо. Ни у меня, ни у моих друзей нет приставок, но у других-то есть! Нельзя обделять владельца приставки статьёй! Просто нельзя!

Да и еще, У Вас нет ни одной статьи "для души". Всё о "политике". Лично я читаю два игровых журнала: MegaGame и СИ. В MegaGame есть не только описания игр, но и всякие рассказики, комиксы и Т.Д. А у вас нету! Почему? Как я вижу, Вам уже говорили что неплохо бы сделать что-нибудь "Для души". Но Вы почему-то игнорируете их просьбы!! Ещё я часто вижу просьбы о том, чтобы Вы сделали свой журнал ежемесячным. Ни в коем случае не делайте этого!!! Я прочитал в 56 номере, что, дескать, и диска будет два, и в журнале будет страниц 200. Так ведь так и есть!! Если покупать в месяц 2 ваших журнала, то получится, что и диска 2, и страниц под 200. Но ведь и ежемесячник ждать придется вдвое больше. Нет, ни в коем случае не поддавайтесь на эти глупые уговоры сделать Ваш журнал ежемесячным!! Пусть будет как есть!! Описания игр хорошие. Картинки к ним тоже.

Продолжайте в том же духе, и всё будет хорошо!!
Рустам,
E-Mail: Rustam.Babajev@mail.ee

Здравствуй, Рустам. По-моему, в самом начале письма ты пишешь, что журнал не стал лучше. В конце же утверждаешь следующее: "Журнал стало приятней читать. Он стал более красивый (не слишком, но всё-таки)." Значит, все-таки стал он лучше? Или мы что-то не так поняли. Несколько слов о постере... Он действительно оказался меньше и он действительно крепится к журналу скрепками. Обусловлено это технологическими причинами, и в настоящий момент мы пытаемся решить эту проблему. Что касается диска, то тут, полагаю, ничего комментировать не надо. Кстати, все что положено "Для души" вы теперь сможете найти в соответствующей рубрике на самом диске. И еще. Мы действительно верим в то, что наш журнал является лучшим в России среди подобных изданий. Для этого у нас, разумеется, есть веские основания. Однако это не значит, что с нами должны быть согласны все читатели "Страны Игр". Мы всего лишь предлагаем им в этом убедиться самим. А читатели, разумеется, могут с нами не согласиться. В любом случае, большое спасибо за замечания!

Своеобразный итог споров, разразившихся вокруг UT и Q3A, подвел наш теперь уже старый знакомый. Впрочем, итог этот все-таки неоднозначный:

Здравствуй, дорогая редакция...
Типа это опять я :o).

Ну что? Вышли, наконец-то, официальные релизы UT и Q3A. Уже кое-что написано и сколько еще будет написано об этих играх, прям жутко представить себе. А я просто взял 120 р, пошел в один такой милый подвальчик, купил диски, установил, оглядел, поиграл и даю теперь свое окончательное мнение. Нет, не повторит Q3A успеха предыдущих версий, никоим образом. Хочу поспорить, пер Гоблин, хоть я тебя и уважаю, но лепить что-то вроде, "...id идет давя хрупкие черепа конкурентов" :o), смех да и только, поступи НЕТ, хватит жить 96 годом, ей Богу! Есть классный движок, есть прямые, похожие на кривые, есть хорошая анимация моделей игроков и сами модели из убогих в демках превратились в весьма симпатичные. Но все-таки не рулез это. Однозначно. Ну да ладно, надо по порядку, а то нить мыслей потеряю.

1. Графика. На высоте, отдам должное, но дизайн уровней... Такое ощущение, что в Принца Персии играю, а не в Квэйк. Давящая атмосфера куда-то исчезла. Как метко заметил один из ваших читателей, "Все какое-то наиграно-детскояркое". Абсолютно согласен.

2. Звук. Самый лучший звук был в Q1, и никто тут меня не переспорит. Короче, звук остался на уровне Q2, если не хуже. Все-таки отсутствие дядьки под именем Ромеро сказывается.

3. Сетевой код. А вот тут Кармак облажался ... Однозначно. То, что сетевой код вылизан в Q2, абсолютно не значит, что он такой же в Q3. Играл по классной локалке (100 мбит). пинг 25-50, для сравнения в Q2 пинг от 6 до 16, по модему аналогичная ситуация, есть хороший финский сервер, захожу туда частенько, в q2 пинг 220-260, в q3 300-350. Вывод, будут патчи.

4. Играбельность. На уровне Q2. Ничего принципиально нового не сделано, кроме того что разработчики убрали лифты, теперь все летают, как ниндзи :o(((. Как теперь играть в CTF, для меня загадка. С модами Кармак налажал, мог бы и договориться с авторами Action или Chaos Dm, например. Модов мало, а это значит, что опять придется нагружать свой модем, качая мод.

5. Боты. На порядок слабее, чем в UT, хотя по сравнению с демкой мозгов у них прибавилось.

6. Аппаратные требования. Гоблин, не у всех Рива 2. У меня АМД и Вуду. Раз, аппарат рожает, а я не люблю, когда моя машина напрягается, для сравнения UT бежит великолепно. Скажешь, что типа нет денег — не играй? Флаг те в руки, если ты так скажешь.

Подводя итог, скажу, что поиграв в Q3 у меня было ощущение, что мне подкинули ЛАЖУ и ХАЛТУРУ. Нет... Конечно, игра будет продаваться, в нее будут играть, от нее будет фанатеть молодое неокрепшее поколение игроков. Все это будет, игра окупит себя, Кармак может не волноваться, но культовой она не станет, нет для этого предпосылок, причем никаких. Скажу хотя бы то, что опытные игроки отнеслись к Q3 с прохладцей, а это не может не настораживать.

P.S. Пареньку 19 лет под именем Миха. Мы — тезки оказывается. Кстати, по поводу твоих рассуждений, что в Q думать не надо, это смотря как думать... Если не думаешь, то статистика у тебя будет не блеск, если, наоборот, долго думаешь, то статистика будет еще хуже, ну а если ты умеешь думать и принимать решения быстро, то на стабильном среднем уровне будешь держать. Советую сыграть с кем-нить дуэльку. 1 на 1. Тогда ты переменишь свое мнение, уверяю тебя.

P.P.S "Стране Игр". Вы там какие-то глупые. Говорят ведь Вам геймеры: "ПЕРЕСТАНЬТЕ ПРИКРЕПЛЯТЬ ПЛАКАТ СКРЕПКАМИ!!!". А вы все равно прикрепляете, ну перестаньте над народом издеваться в конце концов-то.

С уважением,
Beast aka ЗаНоЗа
ЗаНоЗа@mail.ru
Home: http://www.chat.ru/~lsdzanoza

Отрадно видеть подобный анализ от нашего читателя! Однако я с ним не согласен. По крайней мере, частично. Unreal Tournament — действительно очень сильная игра. Однако если бы ее не было, то Q3A оказал бы на нас совсем другое впечатление. Впечатление того, что мы получили то, что ждали. Чисто технологически возможен был бы такой вариант, что Half-Life вышел, скажем, через полгода после выхода Quake 2. Что бы вы сказали тогда о творчестве ID? Так что все в нашем мире очень относительно. А наезды на Гоблина совершенно беззосновательны. Собственно, вы можете ознакомиться с его мнением в этом номере "Страны Игр". Про постер я уже говорил, но отвечу еще раз. Наверное, с нами действительно что-то не так. Столько писем про постеры получили, а все равно занимаемся лю-

бимым занятием. Сидим в редакции с утра до вечера и дырявим несчастные плакатики скрепками. Издеваемся над читателями. И зачем мы это делаем?

Ау! Вы меня слышите! Меня зовут Сергей! Мой геймер-стаж 3 года! Я вот по какому вопросу! Я обожаю жанр ролевых игр! Сейчас он в своём расцвете! Но вот чего я боюсь! Ведь когда-то было очень много РТС, а сейчас этот жанр сгнил! Так ответьте же мне, что будет с ролевухами?
DarkSoul

Приветствие чрезвычайно оригинальное! Вынужден сообщить о том, что Сергея нам, к сожалению, так и не удалось услышать. Однако сообщение его, написанное, как видно, в дремучем лесу, мы увидели и прочитали. Теперь спешим ответить. Популярность жанра RTS действительно пошла на убыль (или, как вы изволили выразиться, "жанр сгнил"). То же самое ждет жанр ролевых игр. В ближайшем году мы ожидаем расцвет adventure и разного рода симуляторов.

Привет, Страна Игр(в целом) и ее авторы в частности! Особенное "здравствуйте" хотелось сказать Вячеславу Назарову, Дмитрию Эстрину и Сергею Долинскому (мои самые любимые авторы СИ).
Сейчас сидел, воевал в Phoenix DEMO и вспомнил вас. Подумал, что пора вам написать очередное письмо. Сразу хочу облегчить вам душу и сказать, что критики НЕ БУДЕТ, потому что вы уже живете одной критикой, хотя в конце всех писем вам говорят: "Так держать!".
Меня убило наповал сообщение Wladd'a в номере 23(56). Цитирую:"80 процентов читателей СИ проживают именно в Москве и области...". Кто ему это сказал?! Неужели это правда? Ведь "страну" читают чуть ли не во всей России. Помню, в каком-то старeньком номере СИ вам писал один товарищ из города, в котором об Интернете знают 3.5 человека.
Я уже, в принципе, могу называть себя настоящим геймером, т.к. стаж мой медленно, но верно подошел к 5 годам. Помните, с чего все начиналось: stunts, flash back, winter olympic games и т.д. Все это осталось в памяти, как игрушки, с которых началась эпоха мировых жанров. В некоторые игры играть и сейчас приятнее, чем в современные. В то время люди стремились создать в игре что-то новое, чтобы людям понравилось. Нельзя сказать, что сейчас в играх нет ничего нового, но сейчас авторам гораздо интереснее создать шедевр в графике, но не в смысле самой игры.



Это относится, конечно, не ко всем производителям, я бы даже сказал, что это относится к меньшинству. Но такие есть. Очень радует появление игры Professional bull rider, я не знаю как сама игра, но ее ДЕМО версия достаточно солидная. Ведь есть еще целая серия SIM и THEM игр, все что душе угодно: строительство высотных зданий, городов, парков, зоопарков и многое другое. Были и есть (к сожалению) и такие игры, которые не умом, не графикой не блещут. На мой взгляд, это игра SPEC OPS (очень спорное мнение), но, повторюсь, — НА МОЙ ВЗГЛЯД.
Теперь про игры отечественных производителей. На мой взгляд, это нечто такое, что развивается со скоростью света. Компания 1С: "Братья пилоты"(2 части), "Кот Леопольд", сотни прикладных и бухгалтерских программ. Нельзя упустить из виду и наших программистов, которые работают в прямом смысле слова для народа. Вы зайдите на любой Freeware сайт. Все полки упичканы разного рода программами. Начиная с программ, которые изменяют вашу картинку WINDOWS на ту, какую вы захотите, и кончая программами, которые в любой момент скажут вам, сколько сейчас времени, какая температура, сколько работает компьютер, не играет ли Россия с Бразилией по телеку и, вообще, не пора ли вам выключать компьютер. Это был пример самой стандартной программы для вашего Винда (не путать с Винтом (винчестером). В общем, можно сказать, что наша земля Русская (бедная и вооруженная, как квакер, рвущийся в бой) растит будущих Гейтсов, Долинских, Кармаковских (также Назаровых, Эстриных и Щербаковых).
Вот вроде бы и все. Остается только передать привет всем геймерам и геймершам, в общем, и Самарским, в частности. Привет земляку Сергею (тот, который написал классное письмо про анимэ). Желаю процветания СИ.
НЕПОСЛЕДНЕЕ письмо от Николая aka Kolian.
ankelon@mail.vis.ru

Оптимистические настроения среди читателей нас не могут не радовать. Конечно, не все так хорошо и однозначно. И даже в появлении Professional Bull Rider можно обнаружить свои отрицательные стороны. А развитие российских разработчиков хоть и очевидно, но все же не так быстротечно, как представляется это Николаю. Однако он несомненно прав в том, что нужно радоваться тому, что есть. А вот письмо еще одного оптимиста, который обладает таким ценным качеством, как рассудительность:

Привет Всем из Харькова!
Читал-читал я все эти битвы на бумаге и сам решил вставить свое слово.
О журнале.
Просто класс, без всяких комментариев и лестных слов. Хорош, и все тут. Только хотелось бы постер побольше и желательно без дырок от скрепок. Читаю его с первых номеров и являюсь ярым поклонником, да еще и по работе помогает здорово (работаю в игровом клубе "Black Dragon").
О играх.
Здесь можно говорить долго и — еще раз — очень долго. Сам играю во все, но предпочтение отдаю RPG-шкам. У нас играют во все, и взгляд со стороны хорошо показывает, что лучше и что хуже. Хотя тут тоже можно спорить. Гамеры разные бывают, и есть хорошая поговорка: на вкус и цвет товарища нет. Одни кричат, что Q2 — отстой, другие наоборот и т.д. и т.п. Но вот небольшая статистика по Action:
Quake — около 40%, причем в эту категорию включаю всех кваверов и TF-ров, и играющих только в стандарт по LAN-у, и играющих под QW.
Q2 — у нас в него играют немного, но 20-25% поигрывают, при этом Крича, что лучше нет ничего.
Quake III Arena — остальные 40%, и имеется тенденция перехода кваверов и кудваверов в кутрикеры. Отзывы однозначные — PULEZZZZZ!!! Есть процент гамеров, предпочитающих играть в KingPin, Sin, Alien vs Predator. Причем многие играют в выше указанное меньшинство из-за однопользовательского режима.
Что касается Unreal Tournament, то мы его поставить поставили, но народу играет в него маловато. Хотя отзывы очень положительные, но и минусы тоже есть: для большинства игроков интерфейс сложноват и уж больно много ресурсов он жрет.
А насчет споров, какие жанры лучше, скажу — все. И чем больше их будет, тем лучше. Только вот бы со скрещиванием не перегибали.
На этом заканчиваю, время — деньги! Спасибо за внимание.
Бай. [ProF]AsK aka Евгений
P.S. Если кому-то что-то не понравилось (или наоборот :)) пишите: askain@mail.ru
С уважением, BDC mailto:bdc@mail.ru



Ассоциация По Борьбе с Компьютерным пиратством — полномочный представитель по защите интеллектуальной собственности компании SONY (SCEE) и Европейской Ассоциации Издателей Компьютерного Обеспечения (ELSPA) на территории РФ.

Полномочия включают:
-право на совершение РФ любых процессуальных действий по охране авторских прав
-право на проведение расследований и экспертизу в любых судебных учреждениях
-полномочия на ответственное хранение и уничтожение конфискованной контрафактной продукции в РФ

Вот уж не знаю, что тут может не понравиться. Со статистикой все равно не поспоришь. Однако не хотелось бы, чтобы читатели восприняли это письмо, как доказательство того, что об играх не нужно спорить. На самом деле, нужно. Ибо, sorry за избитость, в споре рождается истина. Кроме всего прочего, развивается вкус. И, наконец, мы понимаем, чего мы, на самом деле, хотим. Кроме того, спор — это неотъемлемая часть общения. А общение нам просто необходимо.

Привет, Гамеланд! Вот решил тут письмецо, типа, напечатать (писать уж слишком лениво мне было).
Купил я недавно 57 номер и обрадовался, увидели, наконец, мои глаза ту статью, которую я так хотел увидеть. Это статья об игре "Magic: The Gathering". В ней понятным языком рассказали, наконец-то, таким незнающим людям, как я, об этой замечательной игре.
Также я благодарен Сергею Дрегалину за создание "Энциклопедии", очень интересно было почитать, однако таблицы там, по-моему, лишние. Разрешите не согласиться с вашей системой оценки игры. Я считаю, что категорию addons надо убрать, так как она абсолютно бессмысленна. Насколько я понимаю, addons — это оценка того количества информации, которая не была представлена в статье. Так вот была пара случаев, когда я замечал, что статья занимает аж полтора листа, у неё addons — 0.5, а рядом статья занимает половину странички, и addons у неё стоит 1. И в результате у первой игры оценка ниже, так как в статье вы представили почти всю информацию. Вы бы хоть для честности объём статей одинаковым делали. По-моему, луч ше убрать addons и добавить единичку к sound. Да и когда же, наконец, вы приведёте постер в нормальный вид. У меня к вам есть пара предложений:
1) Как насчёт того, чтобы поместить на свой диск видюшку, хотя бы с одним ходом в "Magic: The Gathering", а то как понятно бы вы не объясняли, всё равно надо представлять, как это по-настоящему выглядит.
2) Что вы думаете о том, чтобы убрать рубрику тастix и выпускать отдельные спецвыпуски с прохождением игр (по нескольку игр на один журнал), причем желательно разделять спецвыпуски на жанры. Потому что я, да и многие другие, не хотят платить деньги за то, чтобы почитать прохождение какого-нибудь "Prince of Persia", а когда я не смогу пройти какой-нибудь очередной Might and Magic, я пойду и куплю спецвыпуск по прохождению новейших RPG.
А вместо тактики можно поставить какую-нибудь другую интересную рубрику. Вот собственно и всё (писал вам JackTheRipper J_T_ripper@usa.net г.Новосибирск).
Пи.Эс. Спасибо тебе, ГОБЛИН, что ты есть. Если бы не ты, я ни за что не сел бы за три дэ шутер.

Признаться, мы несколько волновались, когда помещали материал о MTG в номер. Все-таки настольная игра в журнале о компьютерных и видеоиграх. Теперь мы понимаем, что поступили совершенно правильно. Во-первых, MTG стоит того, чтобы уделить ему соответствующее внимание. Во-вторых, мы не могли ничего с собой поделать. Мания MTG охватила всю редакцию. Говорить об этом можно очень долго, но, боюсь, что для непосвященных это будет неинтересно. Положить видео на диск с записью одного хода... А смысл? Непонятно, как карты на столе разложить? Разложите так, как вам удобно, смысл от этого не изменится. Главное, соблюдать другие правила. Графу additions (она так называется) вы определили не совсем верно. Это дополнения. То есть, есть ли в игре что-то, что не может быть оценено в других графах. И насколько это "что-то" хорошо. Объяснение, возможно, немножко корявое, но по сути своей все-таки правильное.
1. Положить видео на диск с записью одного хода... А смысл? Непонятно, как карты на столе разложить? Разложите так, как вам удобно, смысл от этого не изменится. Главное, соблюдать другие правила.
2. Думаем, что это будет большой ошибкой с нашей стороны. Начнем с того, что спецвыпуски не будут столь же своевременными, как обычные прохождения в "Стране Игр". Стоит ли продолжать?

НИ СИ!!!!!! У меня вопрос: КОГДА НАКОНЕЦ ВЫЙДЕТ игра BLACK&WHITE? Ведь разработчики обещали к Рождеству! И у вас в журнале ничего нет. Но все равно "СИ" самый лучший журнал!!!!!!
vitosh@aha.ru

Здравствуй, читатель. Ты спрашиваешь нас, когда выйдет Black&White. Мы этого не знаем. Действительно, разработчики обещали выпустить его к Рождеству. И не только к Рождеству. Однако все эти обещания — лишь дань глупой традиции. Мы думаем, что Black&White не выйдет. А если и выйдет, то только не настоящий. Так что успокойся, читатель, прекрати бессмысленное ожидание и вообще поменьше думай об этой игре. Достаточно того, что все равно ничего лучше не будет ни до ни после.

МНЕНИЕ

Привет, Страна Игр! Это опять я. Не забыли? У меня было целых 3 повода написать это письмо: 1) ответить (Юрию Наговицыну) 2) поспорить (с Кириллом Алёхиным) 3) наехать. Ну, оставим наезд напоследок, а займемся ответом Юрию.
Хорошо вы, Юрий, пишете. Правильно. Но, боюсь, мысль мою вы не совсем поняли. Действительно, среднестатистический геймер мало задумывается о том, стали ли игрушки лучше или хуже. Нравится игра — люди в неё играют, выйдет что-нибудь получше в этом жанре — старый любимец обычно забывается и отправляется в страну вечной охоты, в рай для удалённых файлов. Но есть среди геймеров такие, которых это положение вещей совсем не устраивает. И всё бы ничего, только этим самым фанатам, да ретрогеймерам обычно больше всех неймётся. "Опускают" современные игрушки, превозносят старые либо требуют "особого отношения" к неким (иногда лишь им известным) реликтам. О том, откуда такие геймеры возникли, как с ними бороться и что за это бывает, я и написал в своём письме. На стопроцентную верность суждений не претендую, смею лишь надеяться, что мне удалось хоть сколько-то разобраться в этом вопросе. Что касается актуальности этого вопроса... Вот что я прочитал в номере 22(55) об игрушке Wolfenstein: "Wolf3D — настоящая легенда жанра. Превзойти и даже повторить его будет очень непросто". "Вай?!" — скажут американец и чукча. Большинство современных игр жанра 3D-action превосходят "Вульфа" на несколько порядков. Со мной согласятся те, кто прошёл огонь, воду и радиоактивные трубы Half-Life, кто резался в Quake Deathmatch и с отвисшей челюстью созерцал красоты Unreal. По сегодняшним меркам Wolfenstein очень слаб, и отнюдь не в плане графики. Скучные враги. Скучное оружие. Скучные уровни. 3D в названии — лишь дань одному из первых трёхмерных движков. Все уровни — замороченные плоские лабиринты, в которых это самое "3D" днём с огнём не сыщешь: прыгать низя, лазать по верёвкам/лестницам тоже, падать и то некуда. Длинные синюшного цвета стены тянутся на мили и мили вперёд. Жуть. И что самое интересное, со мной многие согласны. Например, мой оппонент Юрий (после выхода DOOM "в него играли только те, у кого были двойки или 1МБ оперативки"), да и давеча что-то нелестное писал об этой игрухе Jurassic. Так что превзойти Вульфа совсем несложно. Вот сделать игру хуже — это надо постараться. Даже нелюбимый многими Mortyr значительно превосходит Вульф в игровом (не графическом!) плане. И не надо говорить, что де "в то время это было нечто". Если эта игра была хороша лишь в своё время, а сейчас ей привлечь игроков нечем, то и интерес она представляет чисто исторический (или всё-таки доисторический?).
А вот что касается того, можно ли повторить Вульф... Тут уж я не буду голословным. Многие помнят такую игру, как Dune II. Многие играли, и большинству она нравилась. Продали её гигантским тиражом: более миллиона копий. Хит? Не то слово. Не удивительно, что Westwood решила ненавязчиво напомнить нам о былом успехе, и в 1998 г. увидел свет римейк этой игрушки: Dune 2000. Если судить объёктивно, игра хуже не стала. Старые любимые юниты, сохранённый (в основном) игровой процесс, замечательная атмосфера Хербертовского фентези. И вместе с тем, более-менее современная графика и видеоролики, по которым разработчики Westwood большие мастера. И что? Обруганная критиками и не признанная геймерами, игрушка терпит провал. Потому что Dune 2000 уже не первая. Игра от переиздания не потеряла ничего, кроме своей уникальности, а результат плачевный. Так что вывод тут один: эксгумация старых игрушек до добра не доводит. Ну что могут сделать создатели Wolfenstein 2000? Просто повторить игру "один к одному", но с современной графикой? Результат — смотри выше. А если сделать, например, "что-то вроде Half-Life, но про фрицев", обиженными окажутся люди, игравшие в оригинальную игру. Потому что тогда классический "Вульф" и это творение будет объединять только название. Так что переиздавать старые хиты смысла, наверное, нет. Они больше не хиты, не

стоит говорить, что они лучшие игры на все времена. Wolfenstein Must Die? Конечно, нет. Скорее Rest in Peace. Правда, есть один жанр, для которого это правило не выполняется, и жанр этот — RPG. Дело в том, что основные составляющие ролевика: сюжет, ролевая система, герои — "стареют" куда медленнее action-игр. Поэтому в Японии так популярны сейчас старые ролевухи времён SNES, подлатанные в графическом плане и портированные на Playstation.
Что я хотел всем этим сказать? Что многими критиками превозносятся игрушки, в настоящее время вовсе недостойные похвалы. О причинах этого я и говорил в предыдущем письме. Что меня удивило, так это то, что отзыв о Wolfenstein оказался в разделе журнала, над которым работают Сергей Овчинников и Борис Романов. Лично я считал (и продолжаю считать) этих авторов, а ещё Дмитрия Эстрина, лучшими авторами СИ. Эта "старая гвардия" знает толк в игрушках и всегда пишет отменно. Статьи Сергея всегда были наиболее объективными отзывами о той или иной игрушке, и не к лицу ему восхвалять "Вульф" просто за то, что он первый и "легенда".
А ещё Юрий пишет, что мой жанр — RPG. Я, скорее, отношусь к тем самым "маньякам": люблю и 3D-action, и стратегии, и квесты. Просто RPG — жанр в настоящее время бурно развивающийся, и именно в нём можно ожидать появления очень интересных и необычных проектов. Подчёркиваю: не самых интересных игр вообще, а просто занимательных и качественно сделанных игрушек. Потому как в вопросе о жанрах согласен с Дмитрием Эстриным. Качества игры действительно не зависят от её жанра. И хотя у каждого есть свой любимый жанр, нельзя этим ограничивать свой игровой кругозор. Так что, граждании судья, граждане присяжные заседатели, невиноватый я. Не о "своём" жанре писать не стал, табу не нарушил.
Чуть не забыл поблагодарить СИ за "Энциклопедию AD&D". Очень это полезно — узнать, как и зачем появились первые RPG. Жаль только, что проект оказался несколько незаконченным. Обещали написать о монстряках — так и не написали. Ничего нет о системе заклинаний, кроме самых общих сведений. Интересно, что это за спеллы такие, которые в компьютерном варианте и воплотить нельзя? У нас, "во глубине Сибирских руд", правила AD&D ну никак не найти. Просветите нас, темноту! Напишете продолжение "Энциклопедии" — буду готов пожать вам руку (руку можно выслать по почте ценной бандеролью).
Люди пишут, что на самом деле single-player играм уже пришёл конец. В натуре так! (кстати, это словечко совсем не блатное — так один наш препод говорит, человек, гм, культурный во всех отношениях). Даже доказательств не требуется. Не вышли ни Opposing Force, ни Theme Park, ни Ultima: Ascension. Забудем об Omikron, GTA 2, Armageddon's Blade, да и вообще о любой другой игрушке, главным и единственным назначением которой не является мультиплейер. Раз такие игры не нравятся господину Алёхину, их и производить не надо. Ммда. Представьте себе такую картину. Пришёл человек с работы (из школы, института — ненужное зачеркнуть). Хочется чего-нибудь для души, хочется подсесть к компу и загрузиться какой-нибудь игрушкой. Ан нет — облом-с. Гениальные критики такие игрушки давно отменили и похоронили живьём. Интернет у нас в России сами знаете какой. Потому этому несчастному мужику светит лишь один путь. Запасаемся "деревянными" и сразу: шасть в компьютерный клуб! С учётом криминогенной обстановки по вечерам в городах, не мешает ещё захватить пса — побольше и позлее. Может даже специальную породу для игроков выведут — геймтерьер, например. Ну ладно. Приперся в клуб, в Кваке побегал, в Deathmatch-е всех перестрелял. Надоело. Хочется головоломки поразгадывать, хочется чего-нибудь с сюжетом, хочется, чтобы не только спинной мозг работал, а головной. Фиг вам! Упразднены такие игрушки за ненадобностью. Что, геймеры, такое будущее нас ждёт?
Кстати, почему при игре против искусственного интеллекта "нет ДРАЙВА"? Возьмём, к примеру Unreal Tournament. В эту игру можно и даже нужно играть в одиночку, установив противниками побольше ботов с интеллектом покруче. Таких игроков, как "нереальный" бот с интеллектом Godlike, ещё поискать надо. Ну а то, что делает с человеком серьёзная игра в Дезматч против этих самых ботов — ЭТО надо видеть. Незабываемые впечатления! Ничто не может так научить доброте и отзывчивости, как часовая игра в UT. Что ещё из существующих игрушек может так завести и заставить геймера убивать всё, что подаёт малейшие признаки жизни? Разве что грядущая полная версия Quake III (скрестим пальцы — надеюсь, id не подкачает)? Так что драйва в сингле UT даже с избытком. Может вы, товарищ Алёхин, забыли уровень интеллекта ботов поднять? Или, поставив его на Godlike и будучи размазанным "божественным" ботом по ближайшей стенке, сделали вывод об отсутствии драйва? Кстати, на примере Unreal Tournament можно проследить тенденцию развития современных игрушек. Ведь в эту игру можно прекрасно поиграть и одному, и в компании самых заклятых "друзей", которых только можно найти (шампунь и перхоть в одном флаконе)! Индустрия идёт не к вымиранию single-player игр, а к интеграции (и где я таких слов нахватался? На лекциях, наверное) однопользовательского и многопользовательского режима игры. Эти режимы, к счастью, не исключают, а дополняют друг друга. А вот вымирание, наверное, грозит лишь, с позволения сказать, геймерам, офанатевшим от одного лишь многопользовательского (или однопользовательского) режима игры.
Кстати, если даже и можно себе представить action-игры без сингла, то вот сетевые и "одиночные" RPG абсолютно не взаимозаменяемы. По сути, это разные жанры, объёдинённые лишь наличием какой-то статистики, рас, барахлишка. В сетевой игре есть более-менее целостный мир с множеством жителей, есть города, гильдии; можно вступить в клан и с группой единомышленников сеять повсюду хаос и разрушение. И это здорово, товарищи! Но зато в ролевиках, рассчитанных на одного игрока, есть сюжет, интересные NPC, глобальные квесты. И главное, в этих RPG игрок — герой, пусть и в совсем не натуральном мире. Суждено ли стать всемирно известными играющим в сетевые RPG, которые, вдобавок, вынуждены постоянно оплачивать игровое время, терпеть лаг и переполненные сервера? Причём трудности эти для россиян часто становятся непреодолимыми. Безусловно, за сетевыми ролевыми играми будущее. Например, Origin полностью переключилась на сетевые проекты. Но значит ли это, что обычные RPG исчезнут? Нет, не значит. Потому что их поклонники никогда не бросят классические ролевики ради очередной мочиловки в сети. Кстати, с чего вы, г-н Алёхин, взяли, что ролевым проектом года будет Everquest? СИ никогда не выбирает "игры года" (и, кстати, правильно делает), но лично я считаю, что проектом года в жанре RPG стал бы Baldur's Gate. По крайней мере, в него играло не несколько десятков наиболее обеспеченных геймеров страны, как в сущности обстоит дело с этим самым Everquest.
Ну и напоследок обещанный наезд. Ни для кого из владельцев 3D-ускорителей не секрет, что Glsetup — вещь необходимая. И в Quake III без него не поиграешь, и в Dungeon Keeper II, да мало ли ещё во что. И одной из самых полезных утилит, которые могли бы оказаться на диске СИ, является 40-мегабайтный инсталлер драйверов GL. Что же мы видим на диске к номеру 23? 175кБ веб-инсталлятора. Шутить изволите? Тот, у кого есть Интернет, с лёгкостью сам скачает эту программу и установит с её помощью на своём компе необходимые драйверы. Ну а тем, у кого нет доступа к Web, эта программа на фиг не нужна. Социальная несправедливость получается. Свежие драйверы и демки достаются только интернетчикам! Создаются предпосылки для классовой борьбы. Верхи не могут, низы не хотят. Ну, я надеюсь, что вы исправитесь и что на диске к одному из ближайших номеров окажется-таки необходимый как воздух и пиво GLsetup. Кстати, на диске к №24 вполне осталось место для файла на 40МБ. Очень жаль, что его там не оказалось.
А всё-таки журнал ваш классный, и нет ему равных среди российских игровых журналов. И мелкие "косяки" с диском, шрифтами и постером не могут испортить общей картины. Хайль СИ! Ну а я закругляюсь. Пишите, жду!
Dark Blade



Уважаемый читатель! В этом номере мы публикуем анкету. Заполнив и отослав ее, вы поможете сделать наш журнал интереснее и лучше. Надеемся, что Вы проявите активность и выскажете свое мнение по поводу журнала. Тем более, что среди участников анкетирования будут разыграны призы: игры, джойстики, видеокарты.

Анкеты присылайте по адресу: 101000, Москва, Главпочтамп, а/я 652, «Страна Игр»

ВАШ ВОЗРАСТ

____

ПОЛ

- ☐ Муж.
- ☐ Жен.

ВАШЕ ОБРАЗОВАНИЕ

- ☐ Получаю среднее
- ☐ Среднее
- ☐ Получаю высшее
- ☐ Высшее

КАКИЕ ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ ВЫ ИМЕЕТЕ?

- ☐ PC
- ☐ Sony PlayStation
- ☐ Dreamcast
- ☐ Nintendo 64
- ☐ Другое

____

ЕСЛИ ВЫ ИМЕЕТЕ PC, КАКОЙ У НЕГО ПРОЦЕССОР?

- ☐ AMD Athlon
- ☐ Pentium III
- ☐ Pentium II
- ☐ Pentium MMX
- ☐ Pentium
- ☐ 486
- ☐ Другой

____

ЕСТЬ ЛИ У ВАС 3D-АКСЕЛЕРАТОР?

- ☐ Да
- ☐ Нет

Если да, то какой ____________________

ЕСТЬ ЛИ У ВАС МОДЕМ?

- ☐ Да
- ☐ Нет

КАК ДАВНО ВЫ ИГРАЕТЕ В КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ?

____________________ лет

ВАША ЛЮБИМАЯ ИГРА?

1.____________________
2.____________________
3.____________________

КАК ЧАСТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ ИГРЫ?

- ☐ Каждый месяц
- ☐ Раз в два месяца
- ☐ Раз в три месяца
- ☐ Реже

СКОЛЬКО ПРИМЕРНО ИГР ВЫ КУПИЛИ ЗА ПОСЛЕДНИЙ ГОД?

- ☐ 1-2
- ☐ 3-5
- ☐ 5-10
- ☐ 10-20
- ☐ Более 20

СКОЛЬКО ЛИЦЕНЗИОННЫХ ИГР ВЫ КУПИЛИ?

- ☐ 0
- ☐ 1-2
- ☐ 2-5
- ☐ больше 5

КАКИЕ РОССИЙСКИЕ ЛИЦЕНЗИОННЫЕ ИГРЫ ВЫ КУПИЛИ?

1.____________________
2.____________________
3.____________________
4.____________________
5.____________________

- ☐ Никакие

РАСПОЛАГАЕТЕ ЛИ ВЫ ДОСТУПОМ В INTERNET?

- ☐ Да
- ☐ Нет

ПОСЕЩАЕТЕ ЛИ ВЫ КОМПЬЮТЕРНЫЕ КЛУБЫ?

- ☐ Да, часто
- ☐ Да, но редко
- ☐ Не посещаю клубов

КАКИЕ ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ИЗДАНИЯ ВЫ ПОКУПАЕТЕ?

- ☐ Великий Дракон
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Хакер
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ MegaGame

КАКИЕ ДРУГИЕ ИГРОВЫЕ ЗДАНИЯ ВЫ ЧИТАЕТЕ, НО НЕ ПОКУПАЕТЕ?

- ☐ Великий Дракон
- ☐ Игромания
- ☐ Навигатор Игрового мира
- ☐ Хакер
- ☐ Game.exe
- ☐ Official PlayStation Magazine
- ☐ MegaGame

СКОЛЬКО ДЕНЕГ ВЫ ТРАТИТЕ НА ПОКУПКУ ИГРОВЫХ ЖУРНАЛОВ В МЕСЯЦ?

____________________ руб

КАКИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ЗДАНИЯ ВЫ ЧИТАЕТЕ?

- ☐ Домашний компьютер
- ☐ Компьютерра
- ☐ Компьютер Пресс
- ☐ Мир ПК
- ☐ Internet
- ☐ Мир Internet
- ☐ Планета Интернет
- ☐ Подводная Лодка
- ☐ Хард & Софт
- ☐ PC Magazine

Другое ____________________

КАКОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ ВЫ СЧИТАЕТЕ САМЫМ НЕИНТЕРЕСНЫМ?

____

КАКОЙ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ ВЫ СЧИТАЕТЕ САМЫМ ИНТЕРЕСНЫМ?

____

КАК ЧАСТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ «СТРАНУ ИГР»?

- ☐ Каждый номер (два раза в месяц)
- ☐ Примерно через один номер (один раз в месяц)
- ☐ Реже

КАК ЧАСТО ВЫ ПОКУПАЕТЕ ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР» С ДИСКОМ?

- ☐ Всегда покупаю журнал только с диском
- ☐ Примерно через один номер
- ☐ Реже, чем через один номер
- ☐ Вообще не покупаю журнал с диском

СКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК КРОМЕ ВАС ЧИТАЕТ ВАШ ЭКЗЕМПЛЯР ЖУРНАЛА?

- ☐ 1
- ☐ 2
- ☐ 3
- ☐ Больше 3

КАК ВЫ ОЦЕНИВАЕТЕ КАЧЕСТВО СТАТЕЙ?

- ☐ Отличное
- ☐ Хорошее
- ☐ Плохое
- ☐ Очень плохое

ВАШИ ЛЮБИМЫЕ АВТОРЫ В «СТРАНЕ ИГР»?

1. ____________________
2. ____________________
3. ____________________

- ☐ нет таких

ОТМЕТЬТЕ, КАКИЕ ИЗ РУБРИК ВАМ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫ?

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железные новости
- ☐ Хит
- ☐ X-Files
- ☐ Специальный репортаж
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Письма

ОТМЕТЬТЕ, КАКИЕ ИЗ РУБРИК ВАМ НАИМЕНЕЕ ИНТЕРЕСНЫ?

- ☐ Новости игрового мира
- ☐ Железо
- ☐ Хит
- ☐ X-Files
- ☐ Widescreen
- ☐ Онлайн с Сергеем Долинским
- ☐ В разработке
- ☐ Обзор
- ☐ Тактика
- ☐ Секреты
- ☐ Лаборатория Папы Карло
- ☐ Письма

КАКИЕ РАЗДЕЛЫ ЖУРНАЛА ВЫ ВООБЩЕ НЕ ЧИТАЕТЕ?

____
____

НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ ОФОРМЛЕНИЕ «СТРАНЫ ИГР»?

- ☐ Да
- ☐ Нет
- ☐ Не очень
- ☐ Раньше было лучше

НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ НАШ НОВЫЙ ФОРМАТ?

- ☐ Да, нравится
- ☐ Вначале не очень нравился, а сейчас нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Не нравится
- ☐ Мне все равно

ОФОРМЛЕНИЕ КАКОЙ РУБРИКИ ВАМ НРАВИТСЯ?

____

ОФОРМЛЕНИЕ КАКОЙ РУБРИКИ ВАМ НЕ НРАВИТСЯ?

____

НРАВИТСЯ ЛИ ВАМ НАШ НОВЫЙ CD-ROM?

- ☐ Нравится
- ☐ Не очень нравится
- ☐ Совсем не нравится

СТАНОВИТСЯ ЛИ ЖУРНАЛ В ПОСЛЕДНИЕ 2-3 МЕСЯЦА ЛУЧШЕ?

- ☐ Да
- ☐ Нет, остается таким каким и был
- ☐ Стал хуже

КАК ВЫ ОТНОСИТЕСЬ К ТОМУ, ЧТО НАШ ЖУРНАЛ СТАЛ ВЫХОДИТЬ 2 РАЗА В МЕСЯЦ?

- ☐ Мне нравится, что журнал выходит 2 раза в месяц
- ☐ Лучше, если бы журнал выходил 1 раз в месяц и был в 2 раза толще
- ☐ Мне все равно

КАКИЕ РАДИОСТАНЦИИ ВЫ СЛУШАЕТЕ?

- ☐ Радио 101
- ☐ Европа Плюс
- ☐ Максимум
- ☐ Русское Радио
- ☐ Серебрянный дождь
- ☐ Станция 106.8
- ☐ Хит FM
- ☐ Не слушаю радио
- ☐ Радио — это что такое?

ГОРОД В КОТОРОМ ВЫ ЖИВЕТЕ

____

ФАМИЛИЯ ____________________
ИМЯ ____________________
E-MAIL (ЕСЛИ ЕСТЬ): ____________________

АДРЕС (С ИНДЕКСОМ):

____
____
____
____
____

1С:МУЛЬТИМЕДИА ®
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам оптовых закупок и условий
работы в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57, Факс: (095) 281-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru



ЖЕСТКАЯ И ЗРЕЛИЩНАЯ ACTION-ИГРА ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА. ИГРОК УПРАВЛЯЕТ ФАНТАСТИЧЕСКИМ СВЕРХМОЩНЫМ ТАНКОМ, СНОСЯЩИМ ВСЕ НА СВОЕМ ПУТИ...

· Многогранный детализированный трехмерный мир, населенный людьми и животными

· Многообразие ландшафтов: Америка, Колумбия, Непал и масса других территорий

· Разнообразные миссии: от защиты вверенной территории до полного разрушения вражеских объектов

· Нелинейный геймплей

· Полная свобода действий: игрок может уничтожить практически любой объект

· Веселые, оригинальные мультипликационные персонажи, гармонично интегрированные в игровой процесс

· Напряженный и интригующий сюжет

· Сетевой режим: игра по локальной сети до 10 человек. Deathmatch и Capture the Flag на танках!

· Сильный заряд "черного юмора" и гротескной иронии

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

Москва
ул. Смольная , 24А, маг. «АЮ+» (м. «Речной Вокзал»)
Комсомольский пр-т, 28 (МДМ), «Интернет-салон» (м. «Фрунзенская»)
ул. Земляной Вал, 2/50, маг. «Оргтехника» (м. «Курская»)
«Центр. Детский Мир», центр. линия, 1 этаж, «Школа XXI век» (м. «Лубянка»)
Осенний б-р, 7, корп. 2, комп. салон фирмы «Три С» (м. «Крылатское»)
ул. Ярцевская, 19 маг. «Рамстор-1» (м. «Молодежная»)
ул. Шереметьевская, 60А, маг. «Рамстор-2» (м. «Рижская»)
ул. Авиамоторная, 57, маг. «Формоза-Альтаир» (м. «Авиамоторная»)
Ленинградский пр-т, 80, кор. 20, ТД «Офис Плюс» (м. «Сокол»)
ул. Маршала Чуйкова, 7/12, маг. «Селена 12» (м. «Кузьминки»)
Ленинский пр-т, 62/1, маг. «Кинолюбитель», (м. «Университет»)
ул. Автозаводская, 17, стр. 1, офис 44 (м. «Автозаводская»)
ул. 2-ая Тверская-Ямскcая, 54, маг. «Мир Печати» (м. «Белорусская»)
ул. Тверская, 8, маг. «Москва» (м. «Чеховская»)
Ленинградский пр-т, 56/2, маг. «Парад Электроники» (м. «Аэропорт»)
Ореховый б-р, 7, маг. «Колндайк-15» (м. «Домодедовская»)
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки» (м. «Октябрьская»)

Абакан
ул. Щетинкина, 59

Алматы
ул. Маркова, 44, оф. 315

Армавир
ул. Ковтюха, 264

Архангельск
ул. Тимме, 7

Барнаул
ул. Деповская, 7

Березники
Центральный Универсальный Магазин

Бишкек
ул. Киевская, 96Б, салон «Urmatuu»

Братск
ул. Депутатская, 17

Брянск
ул. III Интернационала, 2 ,59

Верхняя Пышма
ул. Ленина, 42

Владивосток
ул. Фонтанная, 6, к. 3
Океанский пр-т, 140,маг. «Академкнига»

Владимир
ул. Московская, 11

Домодедово
ул. Рабочая, 59А,

Иваново
ул. Красной Армии, маг. «Канцтовары»

Ижевск
ул. Советская, 8А

Калининград
Ленинский пр-т, 13-15

Киров
ул. Московская, 12

Краснодар
ул. Старокубанская, 118

Красноярск
ул. Урицкого, 61, «Дом науки и техники»

Липецк
ул. Космонавтов, 28, «Алладин»

Магнитогорск
ул. Ленина, ЦУМ

Мурманск
ул. Воровского, 15А

Нефтеюганск
мкр. 2, д. 23

Невинномыск
ул. Гагарина, 55

Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П

Нижний Новгород
ул. Маслякова, 5, оф. 37
ул. Карла Маркса, 32

Новгород
Григоровское шоссе, 14А, маг. «НПС»

Новосибирск
Красный пр-т, 157/1

Норильск
пр-т Ленина, 22, маг. «Ольга»

Ноябрьск
ул. Киевская, 8

Одесса
ул. Жуковского, 34
р-к «Котовский», пав. Е-82

Оренбург
ул. Володарского, 27, маг. «Jazz»

Орехово-Зуево
ул. Ленина, 44А

Орск
ул. Станиславского, 53

Пермь
ул. Большевистская, 75, оф. 200
ул. Большевистская, 75, оф. 509
ул. Большевистская, 101,маг. «Дега-Ком»
ул. Борчанинова, 15

Рига
ул. Дзербенес, 14

Ростов-на-Дону
ул. Большая Садовая, 70
салон «Лавка Гэндальфа»

Самара
ул. Ерошевского, 3-219

Санкт - Петербург
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»
Невский пр-т, 131, маг. «Эврика+»
Лиговский пр-т., 1, оф. 304
Литейный пр., 59, Компьютерный центр «Кей»
Каменоостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКоД»
Невский пр-т, 28, «Санкт-Петербургский Дом Книги»
ул. Караванная , 12, маг. «1С:Мультимедиа»
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»
ул. Большая Морская, 14, маг. «Эксперт-Телеком»
Московский пр., 66, маг. «Компьютерный Мир»
Магазины «MariCom»
наб. р. Фонтанка, 6
Гражданский пр., 15
пр. Просвещения, 36/141
ул. Народная, 16
пр. Большевиков, 3

Сочи
ул. Советская, 40

Сургут
ул. Майская, 6/2, Техномаркет «ЧИП»

Таллинн
ул. Пунане, 16,Компьютерный салон «IBEKS»
Axtru, 12

Тольятти
ул. Ленинградская ,53А

Тюмень
ул. Геологоразведчиков, 2-58

Улан-Удэ
ул. Хахалова, 12А

Усть-Каменогорск
ул. Ушанова, 27, подъезд 2

Хабаровск
ул. Стрельникова, 10А

Ханты-Мансийск
ул. Калинина, 53

Чебоксары
ул. Хузангая, 14

Челябинск
ул. Энтузиастов, 12
Свердловский пр-т, 31
компьютерный салон «BEST»
ул. Пушкина
компьютерный салон «Wiener»

Чита
ул. Амурская, 91

Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А,маг. «Орбита»

Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж

Ярославль

а также в фирменных магазинах Москвы:

«Партия»: «Виртуальный мир» Волгоградский пр-т, 1 (м. «Пролетарская»); «Машина Времени» ул. Пресненский Вал, 7 (м. «улица 1905 года»); «Галерея Домино» Калужская пл., 1, (м. «Октябрьская»); «Электронный мир» Ленинский пр-т, 70/1 (м. «Университет»).
«М.видео»: ул. Маросейка, 6/8 (м. «Китай-город»); ул. Никольская, 8/1 (м. «Пл. Революции»); Чонгарский б-р, 3, корп.2 (м. «Варшавская»); Столешников пер., 13/15 (м. «Кузнецкий мост»);
«Техмаркет»: ул. Русаковская, 2/1 (м. «Красносельская»); ул. 8 Марта, 10 (м. «Динамо»).
«Электрический мир»: ул. Новокосинская, 36 (м. «Новогиреево»); ул. Жулебинский б-р, 9 (м. «Выхино»); ул. 9-ая Парковая, 62-64 (м. «Щелковская»)
«Белый Ветер»: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садово-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
«Компьюлинк»: Кутузовский пр-т, 33А (м. «Кутузовская»); Новая площадь, 10 (м. «Лубянка»); ул. Новый Арбат, 8, Дом Книги, 1 эт. (м. «Арбатская»); ул. Садовая-Триумфальная, 12 (м. «Маяковская»); Ленинградское ш., 17, (м. «Войковская»); ул. Удальцова, 85, к.2 (м. «Проспект Вернадского»).
«Юнивер Компани»: пр-т Вернадского, 101-1 (м. «Проспет Вернадского»; ул. Новый Арбат, 8, 1 этаж (м. «Арбатская»); ВВЦ, пав. «Вычислительная техника» (м. «ВДНХ»)